BOOKLINK

漫画达人！

漫画的背景与透视

（日）日下部夏月 著
孙元元 译

基础到应用 实例解说

辽宁科学技术出版社

编辑推荐

各位漫画爱好者，你们还在为不知道怎样绘制个性鲜明的漫画人物而烦恼吗？本书将帮助你突破漫画人物绘制技巧的瓶颈，在描红的过程中潜移默化地学习人体特征以及漫画的基本要领，从每幅作品的练习与题后思考中逐渐掌握表现漫画人物的关键元素。

作者简介

日下部夏月

1984年出生于中国北京，1994年取得日本国籍。福冈县立太宰府高校艺术系毕业后，赴北京的中央美术学院进修，专攻水墨人物画。大学毕业后，返回日本。进入美术背景公司工作后，致力于游戏、动漫的背景制作。

http://scop.xii.jp/scop/

漫画的 背景与透视

（日）日下部夏月 著
孙元元 译

辽宁科学技术出版社
沈阳

目　录 CONTENTS

Part 4 两点透视

Part 5 三点透视

特别篇 学习圆形透视

Part 6 实践！透视技巧

就本书的创作而言

前言

背景对漫画来说是一个非常重要的组成部分。但对背景的描绘需要不少时间和精力，是件很麻烦的工作，因此，在时间不足的情况下有时也会省略背景。

所谓背景，是指漫画人物生活和居住的世界。无论是散步时脚下的草地还是街道，也无论人物的心情是悲伤还是喜悦，都可以用背景表现。但是，如果不了解背景的画法或背景画得不自然的原因，那么在绘制背景时就不会有进步。

本书所讲解的就是背景绘制的基础部分——远近法，即“透视”。透视可能会让人觉得困难，但实际上只要掌握了透视的基本原理，绘制起来就会很简单了。同时，在了解了“透视”之后，我们就能绘制出各种各样的背景”，就能为画面中的物体添加压迫感，增加多维空间，提高正面表现力。

通过本书可以学习透视原理，但是关于背景的描绘，没有明确提出目标。究其原因，是因为背景是以无限大存在的。在一幅漫画作品中体现的风景，也只不过是虚构的风景。正因如此，在描绘时常常会有新的发现。

在描绘虚构的风景时，如果不参照资料是绘制不出来的。在学习完透视原理之后，收集相关的材料，平时多观察多练习，这样就会使作品更加生动，也能取得更好的成效。

在对透视一无所知的情况下，请翻开本书研读。希望本书能使更多的人了解透视的使用方法，从而兴致勃勃地开始绘画，并渐渐喜欢上描绘背景。

会在关键时刻提醒读者的两人

老师

喜欢用尺子的老师。耐心地向读者讲解关于透视的基本原理，但总是会漏掉什么。

学生

比老师认真的优秀生。能迅速地理解透视，时刻提醒读者注意要点。

※本书的插图完全由电脑或钢笔绘制完成。

Part 1

色彩鲜艳的背景

学习完背景的画法就能画出衬托漫画的精美背景。

接下来看一下本书封面背景从构图到上色完成的制作步骤。

这样就能明白封面是怎样完成的了！

封面插图制作

看一下本书封面的绘制步骤。我们将讲解从构思到绘制草图、直到完成数码着色的全过程。

完整制作流程

1.构思与轮廓

想象一下要绘制什么样的人物以及为其设置什么背景，构思的同时勾勒出简单的轮廓。

2.绘制草稿

以轮廓为基础，用铅笔绘制草稿。

3.扫描草稿

使用扫描仪将草稿扫描到电脑中。分辨率设置为350dpi。

4.上色

为街道、建筑物、天空和人物上色。上色过程中，在色彩变换时会出现新的层次，我们稍后再作修改。

5.表现质感（背景）

表现出背景的光影效果，凸显背景的质感。要考虑太阳的位置和光线的强弱。

6.表现质感（人物）

在考虑人物与背景平衡的同时也要表现出人物本身的光影，使人物显得更立体。

7.调整色彩

调整细节部分的色彩的层次。最后认真确认色彩的强弱和画面整体色彩平衡感。

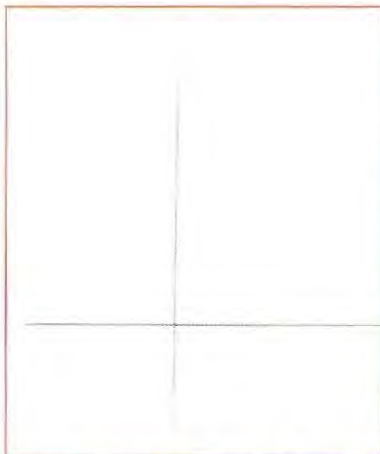
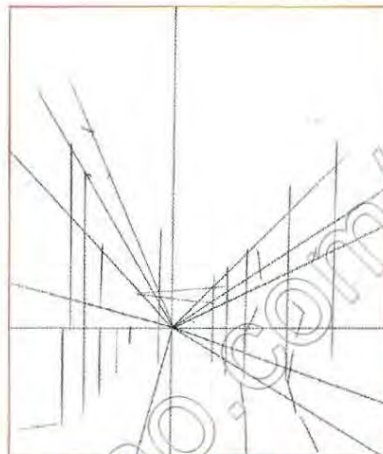
8.完成

构想与轮廓

A　上学路上女孩伫立的构图。画面看上去很平，几乎没有动感。

B　上学路上女孩回头的构图。抓住这一回头的瞬间动作，画面就表现出很强的动感。

草稿

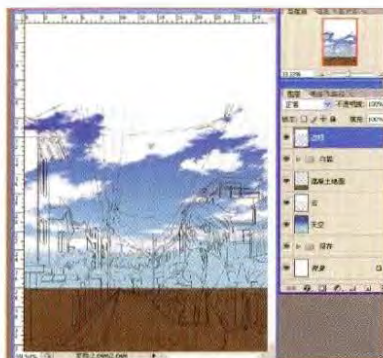
01 画出B构图的轮廓。要考虑视平线（视线的高度）和消失点（进深的交点）的位置。

02 确定视平线和消失点。因为要绘制线条的数量较多，所以引入垂线。目的是使每条线的确认更为便利。

03 在草稿中引入交于消失点的透视线。同时确定背景的大致线条。

04 利用透视线确定建筑物的轮廓，以及围墙、街道等背景中大物体的线条。

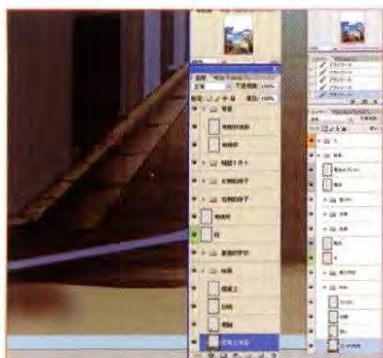
05 刻画建筑物的窗户等细节部分。将人物背后的场景想象成看不到的情况来绘制。

06 绘制完人物之后整幅图的草稿就完成了。将其扫描录入电脑并完成素描设置。素描的层次在绘画模式的“乘法”中，通常在最上面显示。

上色并表现质感

使用的应用程序是PhotoShop CS2（该软件高版本也可完成）。分辨率为350dpi，尺寸是24cm×33cm。

01 为天空和地面上色。天空用浅蓝色涂满，然后覆盖一层由深蓝到透明的渐变色，最后在下面添加一层浅蓝色。云用画笔刷成块状，然后用橡皮擦塑形，细节处用涂抹工具调整。地面用棕色涂满。

02 首先为人物上色，人物身体曲线较多，可用画笔涂色。街道的白线和路旁排水沟等直线较多的部分可用矩形选框工具选定范围，然后再上色。

03 为建筑物的墙壁和屋顶上色。用矩形框选工具指定范围，从前面开始上色。因为层次增加，所以需要将可归类的颜色分组。窗户和门等细节部分也需要用同样的方法上色。没有明确形状的树木可以用画笔上色。

04 为了遮盖素描层次，要画出地面的质感。首先，在“画笔”面板中，用喷枪画出深蓝色或紫色的浓淡。然后，在“画笔”面板中选择湿边、减少流量，表现出地面的粗糙感。

05 云层用蓝色和浅蓝色上色，尽量不要表现出明显的色彩凹凸。用白色调整光与影之后使云层作为独立的颜色层次，将透明部分锁定，这样就更容易上色了。

06 消失点附近有模糊的晨霭。为了将层次效果表现得更清晰，形成独立的层次结构，可以在消失点附近将中心画成白色，周围渐变成深蓝色，使之自然过渡。这样就可以省略远处的细节刻画。

07 画出房子的投影并表现出质感。投影画成微暗的蓝色，变换画笔，画出质感。屋顶以及映在窗户上的天空的投影也要上色。最后添加人物的投影以突出质感。

08 画出地面的光与影。确定光与影的分界线以后用层次调节亮度。（在快速蒙版模式下制作层次的选择范围，选择“图层→新建调整图层→亮度/对比度”菜单，即可进行处理）

09 在“图层”面板的最上方选定“滤色”，用喷枪（流量大约为5%）画出光线。整体部分用深蓝色的大笔刷涂满，光与影的分界线、高光部分则用小笔刷涂成浅蓝色。

10 适当地结合层次调整整体画面。如果层次比较少，调整整体色彩就比较容易。调整了明暗对比和色彩后，可以随意添加一些效果。这张图是添加了光粒子的一幅作品。

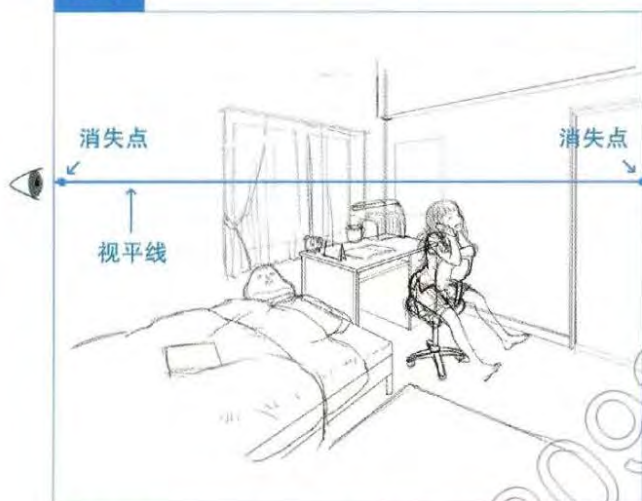
通过上色能得到各种各样的效果

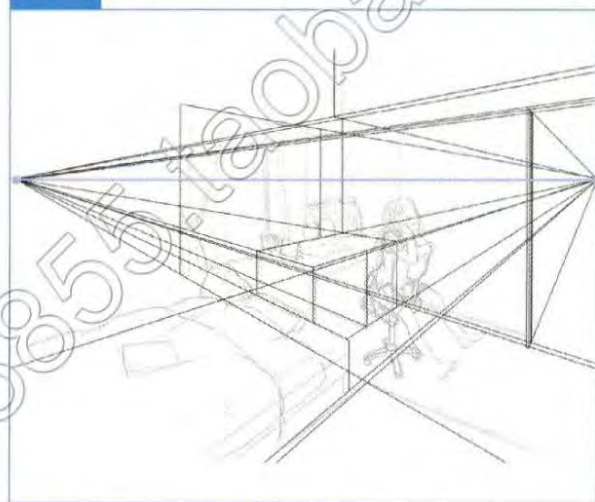
运用透视原理为画稿上色

运用透视原理为画稿上色后，生动立体的图像简直像从动漫世界中截取的场景。通过上色，也可以实现想要的画面效果。

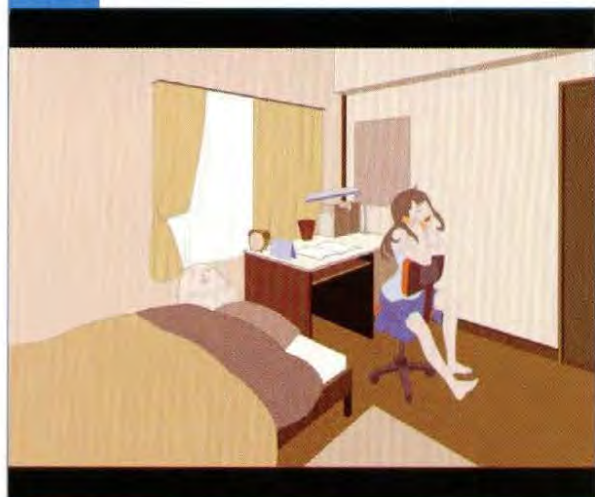
房间

这幅画是运用两个消失点的两点透视来完成的。两点透视将在63页详细说明。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房间的轮廓。这时要确定视平线（视线的高度）与消失点（进深的交点）的位置。

Process 02 引出透视线

在画出轮廓的基础上向消失点引透视线（进深线）。

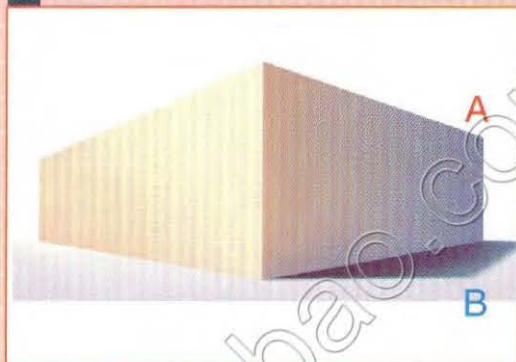
Process 03 确定线条

以透视线为基础进一步画出床、桌子和人物，完成上色前草稿中的细节。将草稿扫描、录入电脑。

Process 04 上色

为房间的墙壁、床等物品上色。为桌子的暗面上深色。

Process 05 表现质感

以固有色为基础表现出画面的质感。添加床单、窗帘的褶皱，并表现出桌子上小物品的质感。最后，完成光与影的描绘。

要点

A 远处的部分画成逐渐变深为蓝紫色，这样就表现出与近处的距离感了。
B 在明暗交界线处用亮色区分开，这样投影的真实感就很强了。

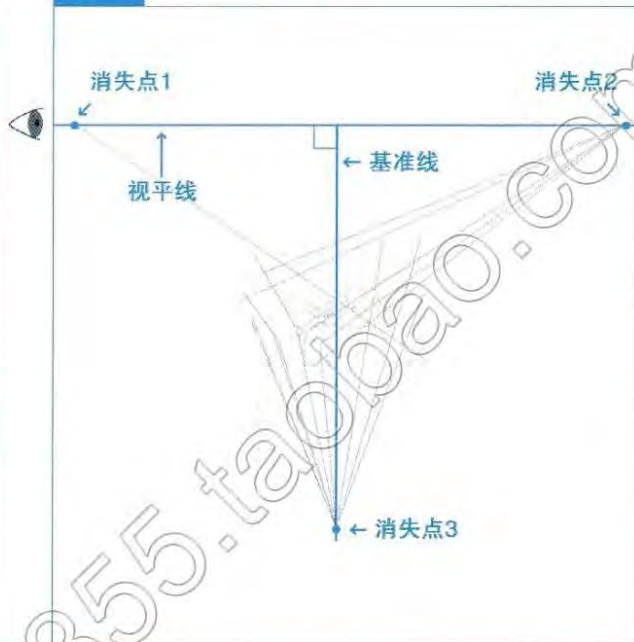
完成

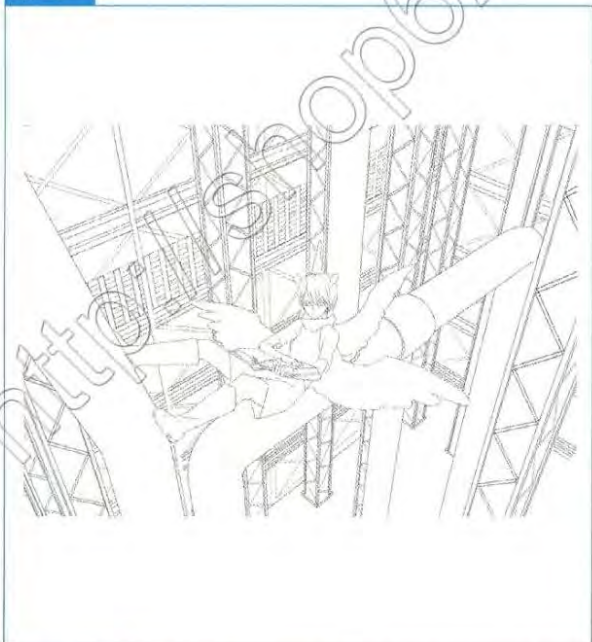
废墟

这幅画是运用三个消失点的三点透视来完成的。三点透视将在93页详细说明。

Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出废墟的轮廓。在画之前要想清楚视平线（视线的高度）与消失点（进深的交点）的位置。

Process 02 引出透视线

以轮廓为基础，向消失点引透视线（进深线）。引出与视平线垂直的基准线，确定第三个消失点后引出相应的透视线。

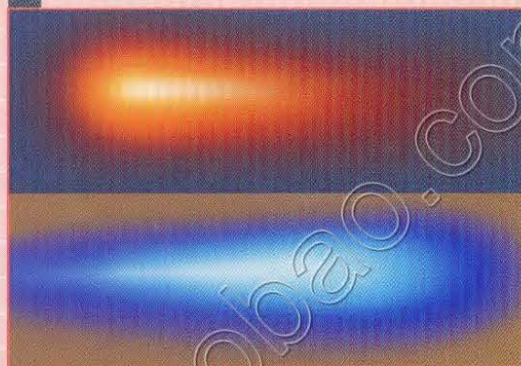
Process 03 确定线条

以透视线为基础进一步画出柱子、墙壁和人物，完成上色前草稿中的细节。将草稿扫描、录入电脑。

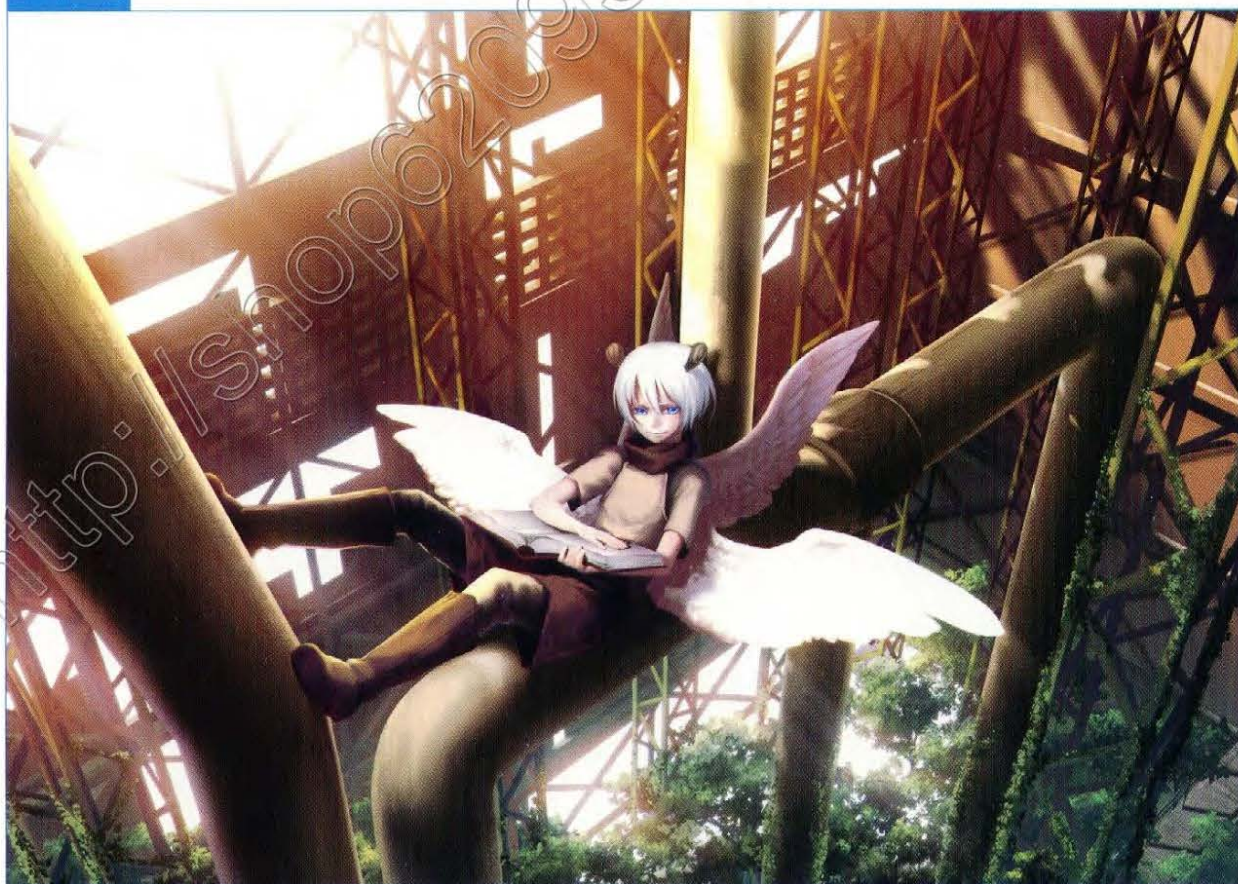
Process 04 上色

为柱子、墙壁、人物等上色。选用暗色使废墟跃然纸上。

Process 05 表现质感

以固有色为基础表现出画面的质感。画出柱子、墙壁的质感和草地。最后，完成光与影的描绘。

要点

映在窗户上的光，是从深蓝色中摄取的明亮的浅蓝色，这样就能表现出清爽的光线。如果是夕阳的光线，那么就是从深红色中摄取的橙色和明亮的黄色，用这样的层次表现就能使画面看起来更真实。

完成

用画稿再现实际风景

以照片为蓝本作画

以实际的照片为蓝本作画。实际照片中的颜色以及景物配置等为描绘自然风景提供了大量的资料，下面就参考照片进行有目的的绘画。

大厦

这是高楼大厦林立的风景，上色可以使建筑物的构造更清晰。描绘方法详见126页的讲解。

实际的照片

尽管照片有些暗，但上色时要强调出光与影的对比，从而使画面更加清晰。

完成

起居室

这是布置了木纹家具的自然风格的起居室。要细致地表现出桌子、椅子等物品的质感。画法详见128页的讲解。

实际的照片

照片中两个屋子里明暗对比不太明显，上色时强调出这种对比，面前的桌子和椅子等物品就全部凸显出来了。

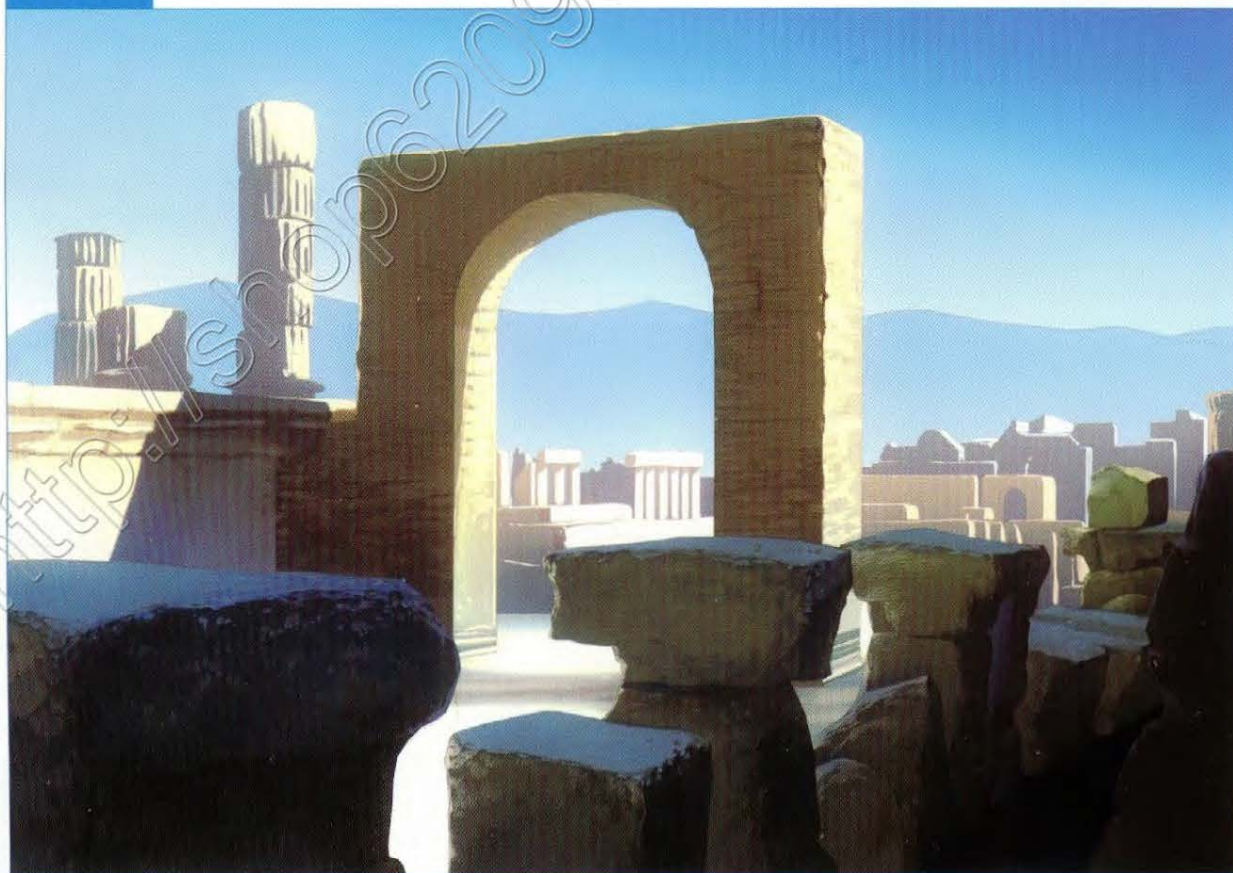
完成

遗迹

这是遗迹林立的风景照。石头的质感用漂亮的颜色表现。画法详见130页后面的讲解。

实际的照片

重新上色后的照片与实际的照片相比将投影表现得更加清楚，强调了遗迹的厚重感。

完

Part 2

什么是透视

透视是指通过“远近法”、“透视作图法”的手法作画。

运用透视可以更好地表现出画面中的远近，使画面的表现更有说服力。

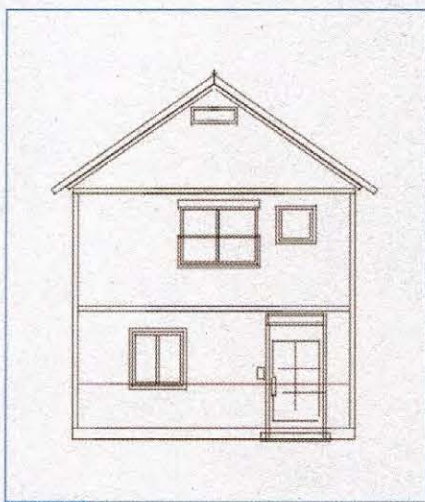
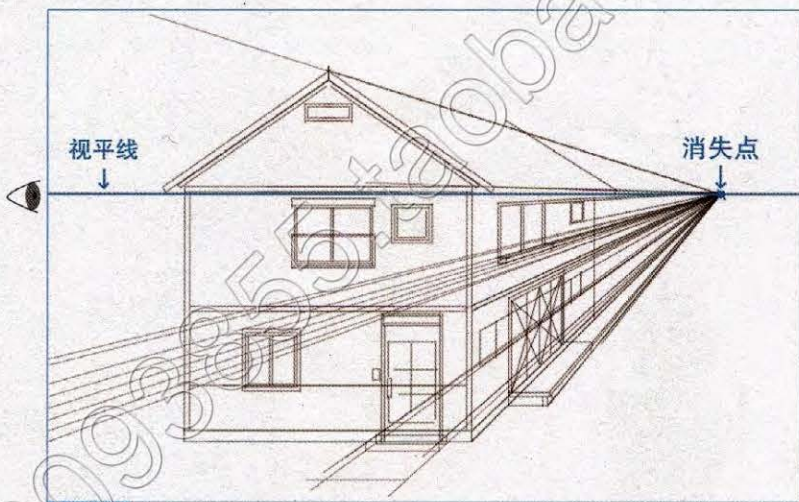
现在就开始学习什么是透视。

透视是表现远近感的作图法

透视是指通过“远近法”、“透视作图法”的手法作画，能正确地表现出远近感，在绘制规则图形的排列时非常便利。生活中很多物体都是由四边形、圆形以及三角形等规则图形组合而成的，因此透视法适用于表现一切物体。现在就来看一下透视作图法吧。

将二维的图画变成三维

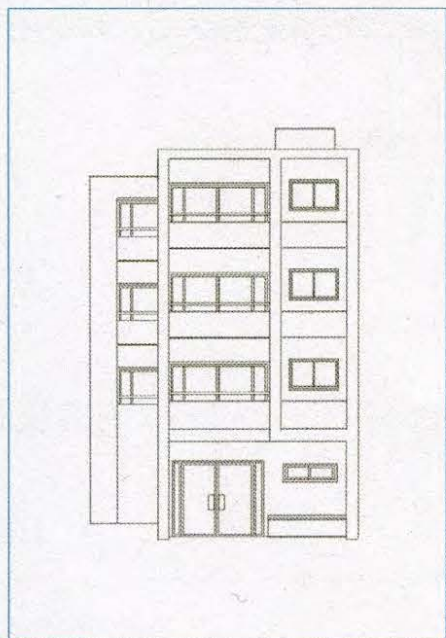
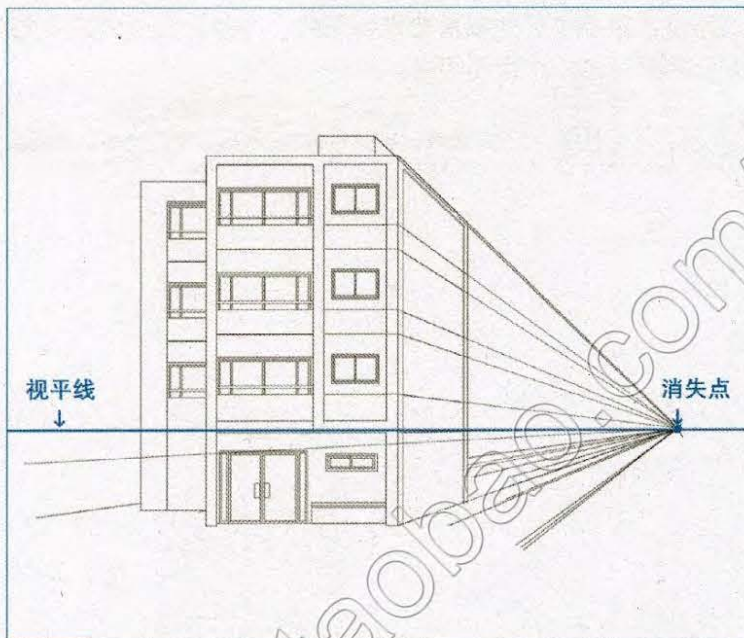
运用透视作图法可以使画面变得有立体感，更加真实。要努力学习把平面的图画变得立体。

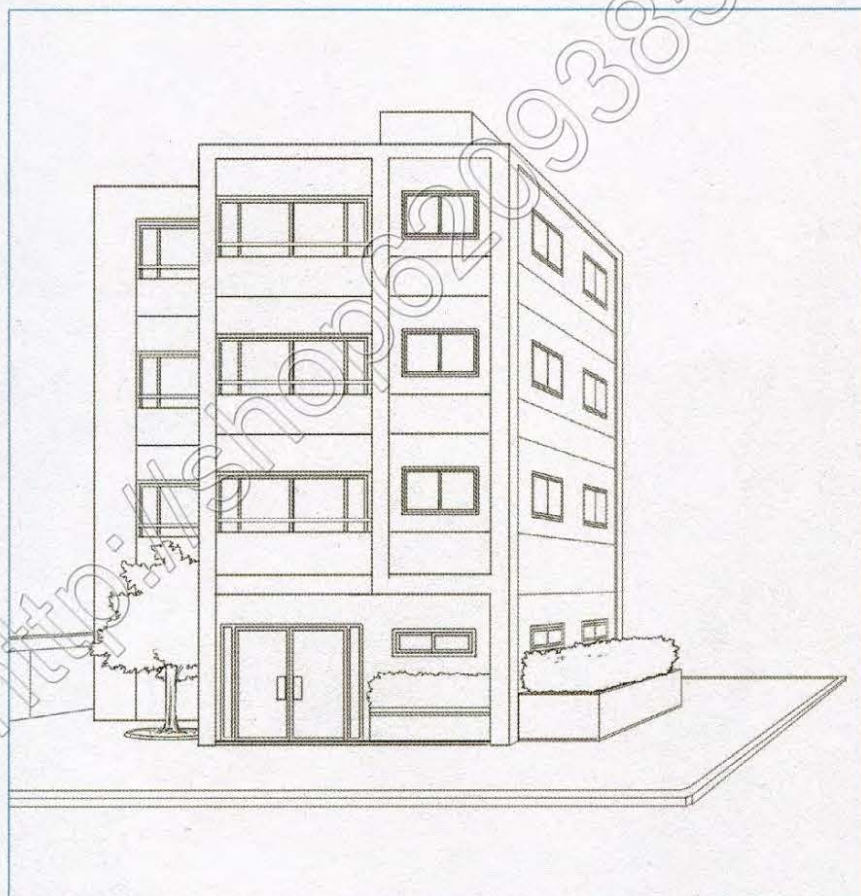
画出房子 >>> 漫画中的房子使用透视原理描绘后就有了立体感。

01 平面上没有立体感的房子。

02 为了表现出远近感，首先确定视平线（视线的高度）和消失点（进深的交点）的位置。向消失点引出线条，这就是透视线。

运用透视原理就能画出有立体感的建筑了。

完成 画出添加了透视线的房子后就能准确地画出有立体感的房子了。

画出大楼 >>>

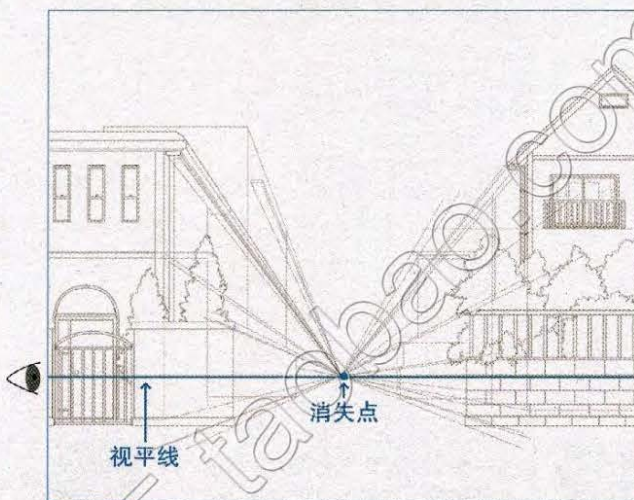
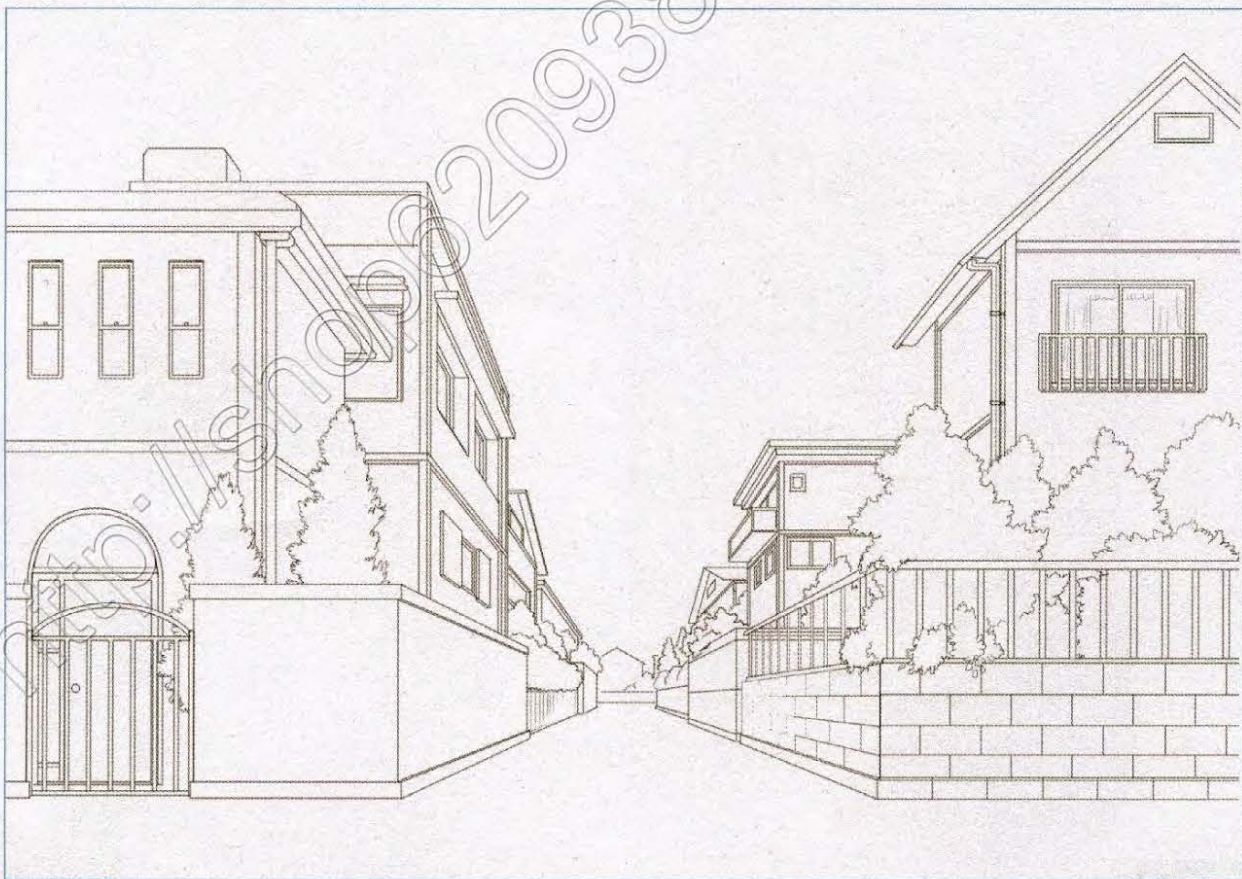
在描绘街道的背景时大楼是不可缺少的，运用透视原理可以表现出它的立体感。

01 这是一张从正面看上去没有立体感的大楼画稿。这幅画也可以运用透视表现出它的远近感。

02 确定了视平线和消失点后引出透视线。将视平线确定在画面的中心偏下，这样就能很好地表现出仰视角度的大楼了。

改变视平线的位置后，背景的视觉效果也会发生变化。关于视平线详见28页说明。

完成 为侧面的窗户添加透视效果，这样可以使画面看起来更加自然。

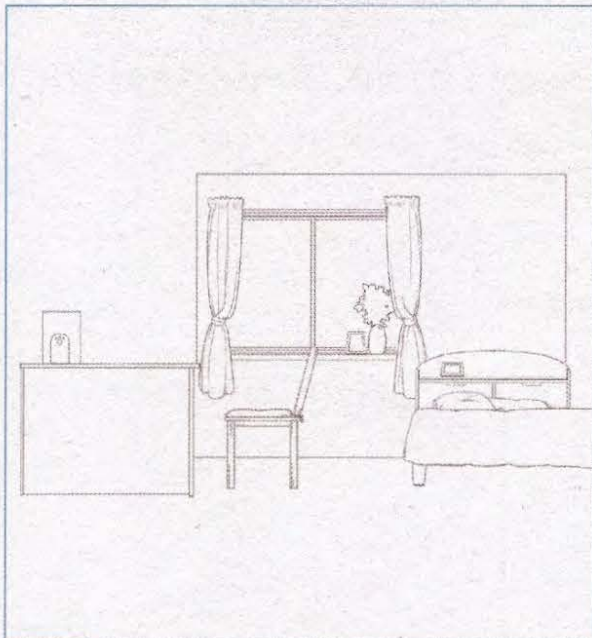
运用透视表现进深感

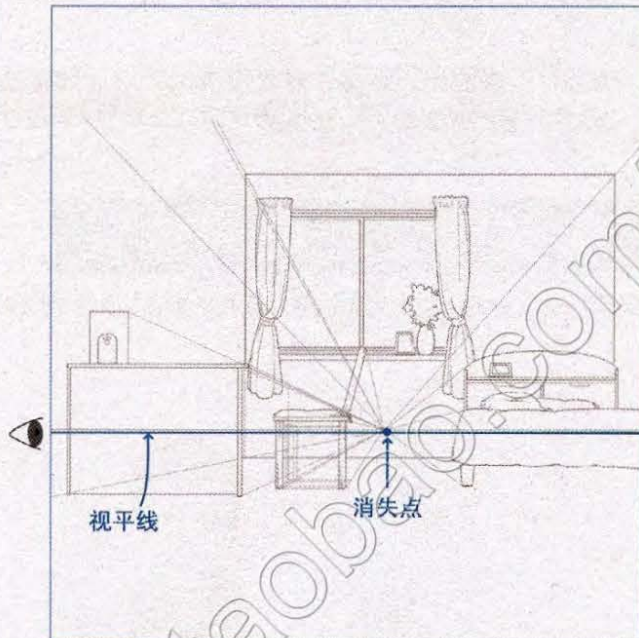
运用透视表现进深效果是非常便利的。街道、室内的进深变得清晰后画面就会变得更开阔，所以透视是影响画面的一个重要因素。

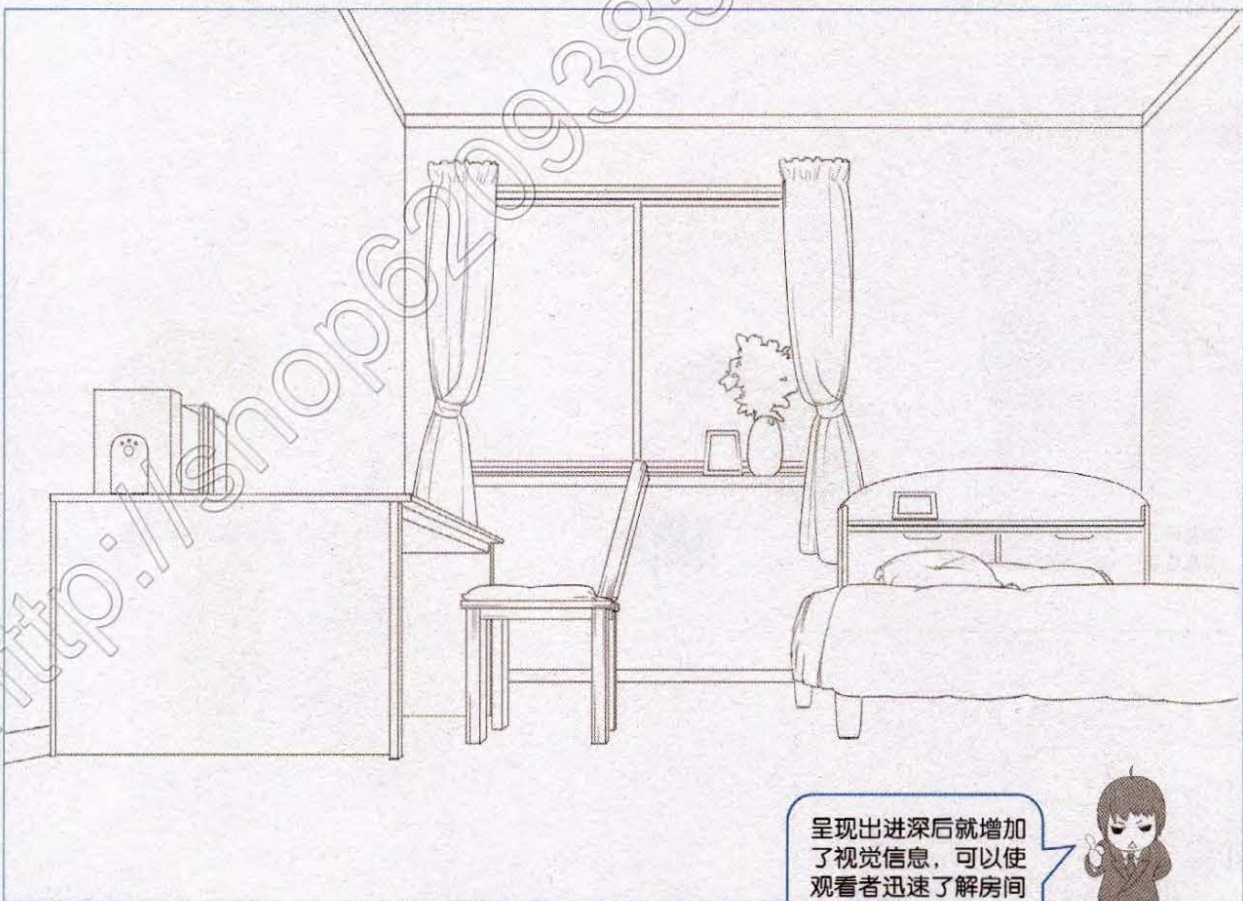
画出街道 >>> 表现出街道的进深感是非常重要的。下面就尝试一下运用透视表现进深感。

01 房子和房子之间现在什么也没有，在这个空间中运用透视的方法画出街道。

02 确定视平线和消失点后引出透视线，再画出建筑物侧面的透视效果。

完成 为只有两栋房子的画面添加了透视效果后就能表现出伸向远方的街道了。

画出房间 >>>

漫画中经常出现房间的背景，正确使用透视画法就能很好地表现房间的进深感。

01 这是从侧面看到的房间的背景正面，但从这张图中完全看不出房间的进深感。

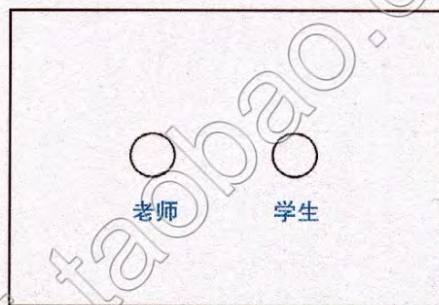
视平线
消失点

02 确定视平线和消失点的位置，并向消失点引透视线。

呈现出进深后就增加了视觉信息，可以使观看者迅速了解房间内的状况。

完成 运用透视描绘后家具就变得立体了，房间也呈现出进深感。这时房间的大小就一目了然了。

尝试在画面中增加远近差

透视可以表现出远近感，但是添加远近感后物体的大小会发生很大变化。会产生怎样的变化呢？下面就以老师和学生为例来讲解一下。

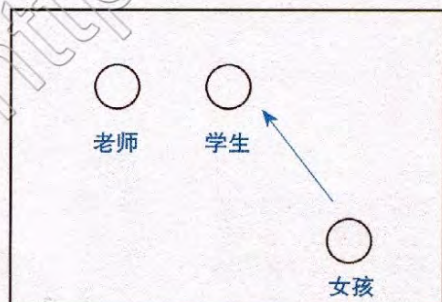
尝试改变观察的位置

改变观察位置画面会产生远近差。近处的物体变大，远处的物体变小——要记住这一点。

两人的身高一样高，并排站立。观察两人的位置发生变化时，观察者看到的两人的身高也发生变化。

从斜侧面观察

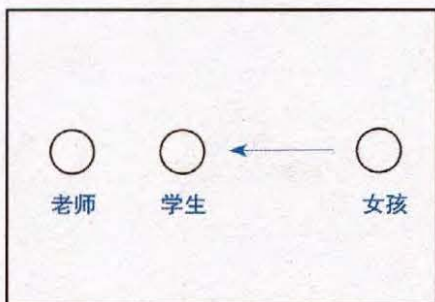
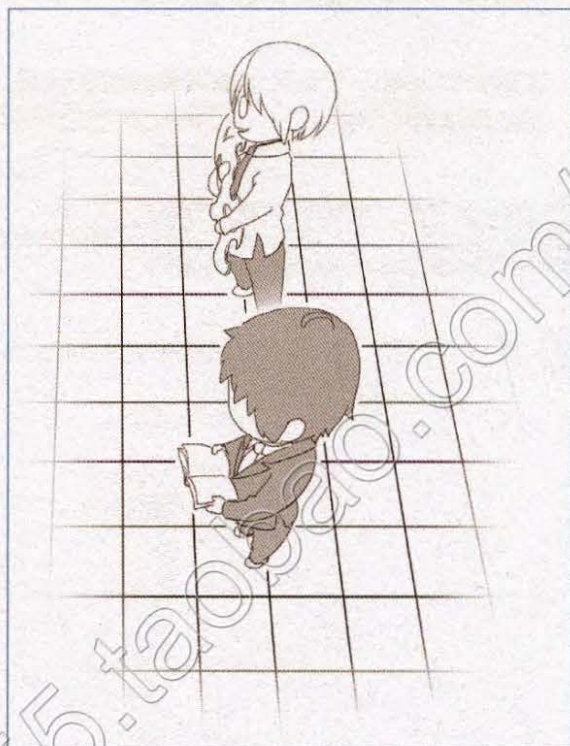
从站在两人斜前方的女孩的位置观察。

老师　　学生

女孩

从正上方俯视时三人之间会呈现上述的位置关系。

从女孩的位置看两人时，里面的老师看起来变矮。实际上对大小相同的两人来说，增加了远近感后他们的视觉身高会发生变化，面前的学生看起来比老师要高。

从正侧面（上空）观察

变化一下观察位置，从正侧面偏高的位置俯视观察。

从正上方俯视时三人之间会呈现上述的位置关系。

从女孩的位置观察两人时，面前学生的头部处在最近的位置，因此与身体相比头部显得略大。这样大家可以一目了然地发现头部距视点较近，而远处的老师由于距视点远，因此头部看起来要比学生小。

物体变换位置后大小也会发生变化

明白了画面中远处的物体会变小后，就可以运用远近差绘制出有趣的图画了。

从这里能看到离老师很远的小狗在朝老师的方向跑过来。

在远处显得很小的狗到了近处就变成了大狗，向老师的方向追来了。这种在远处变小的错觉在漫画中是经常使用的。

运用透视原理能作出怎样的画呢

这里我们介绍一下运用透视原理绘制的画稿。一般来说，有一点透视、两点透视和三点透视，下面就来具体看一下。

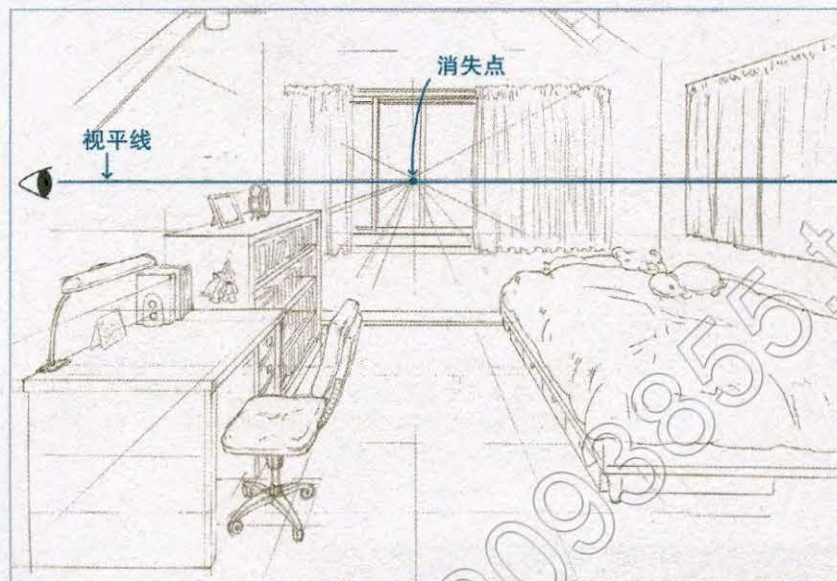
一点透视绘画

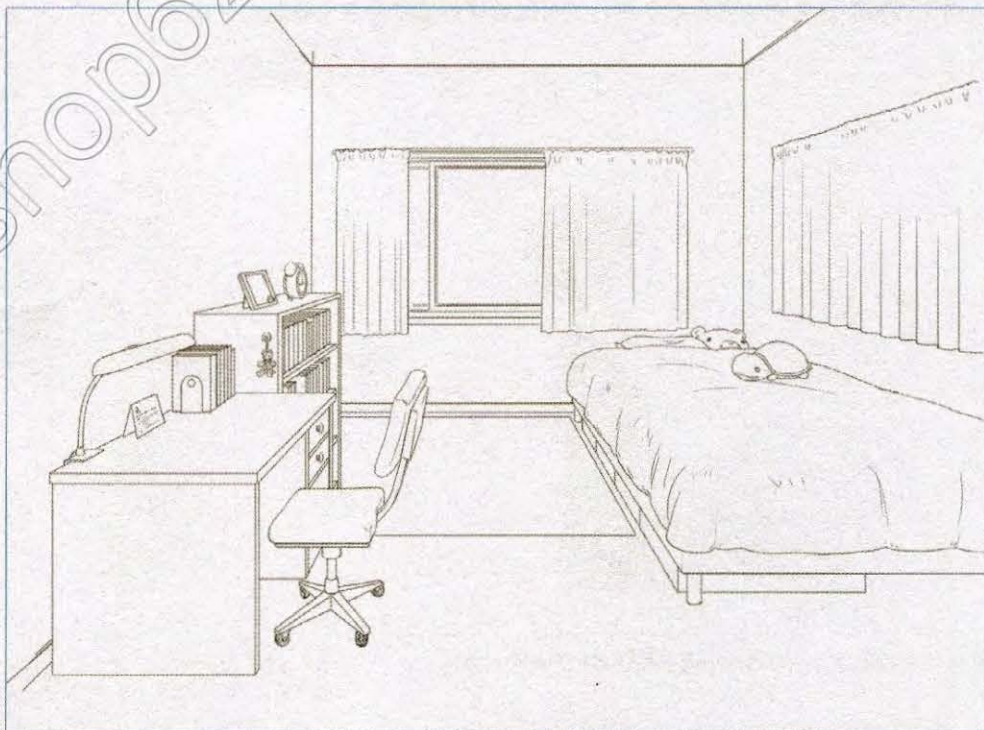
只有一个消失点的画稿。一点透视是最常用的作图法。

画出房间 >>>

这幅画的消失点在中央，透视线交于这一点。

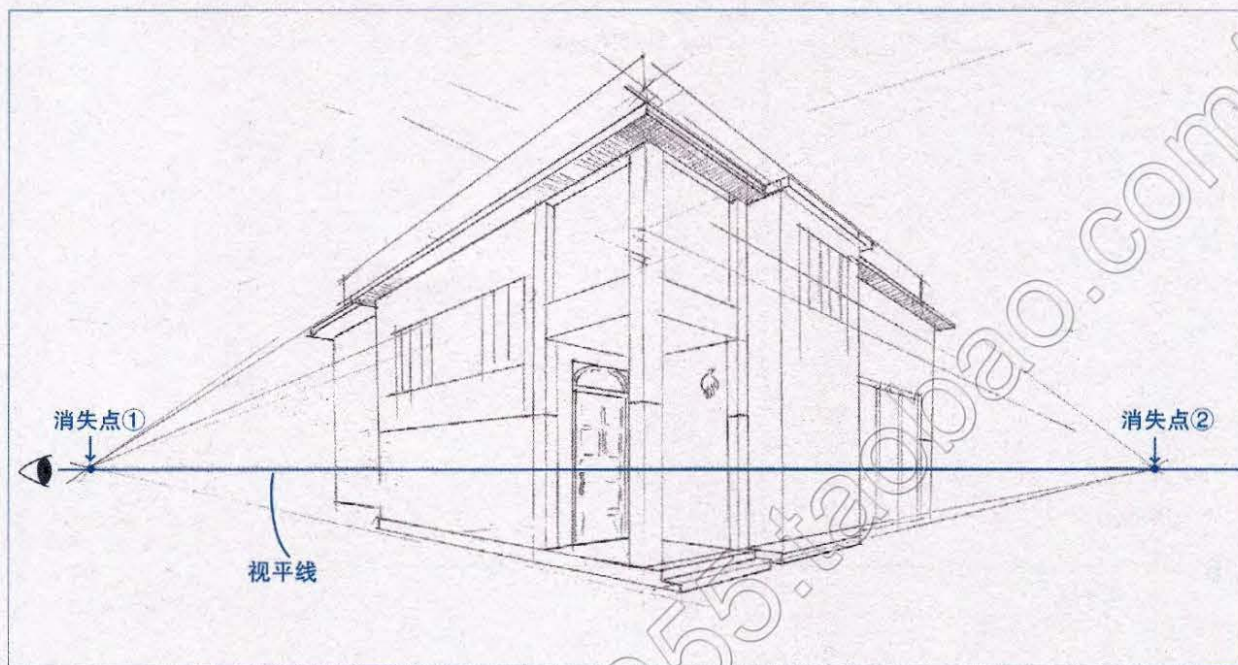
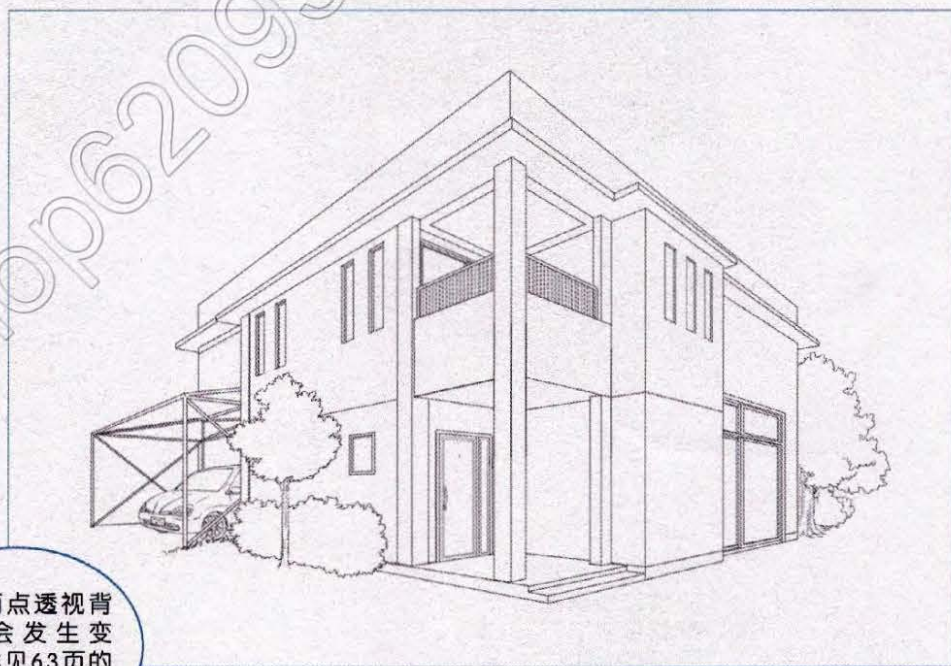
消失点

视平线

又称作透视基础的一点透视将在27页进行详细讲解。

家具和日用小物品的位置通过透视线来确定。有序地按排好这些物品后就能顺畅地画出房间了。

擦除透视线及其他多余的辅助线条，用流畅的线条完成房间草图。

两点透视绘画

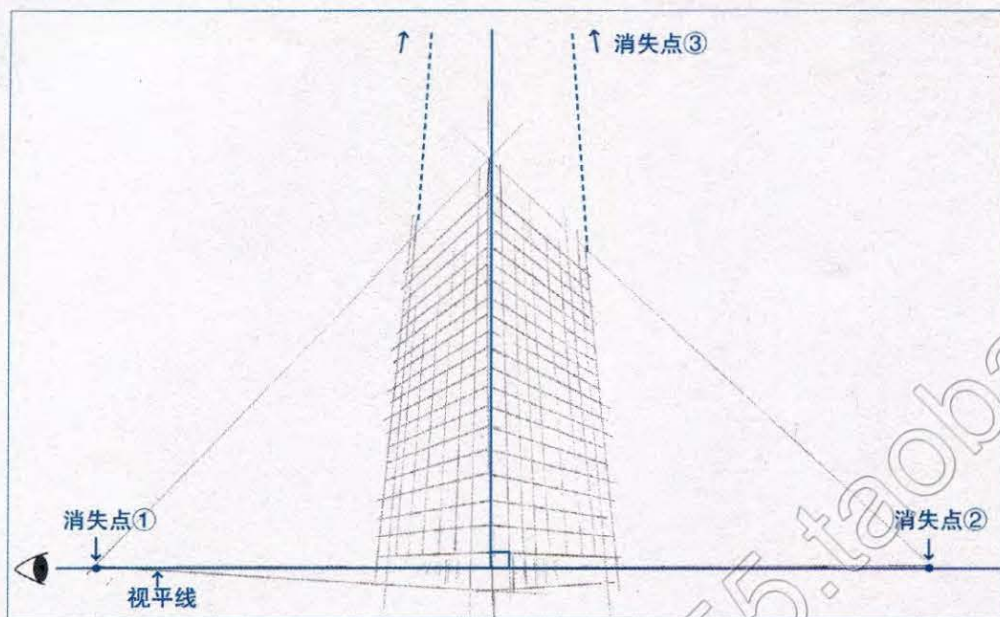
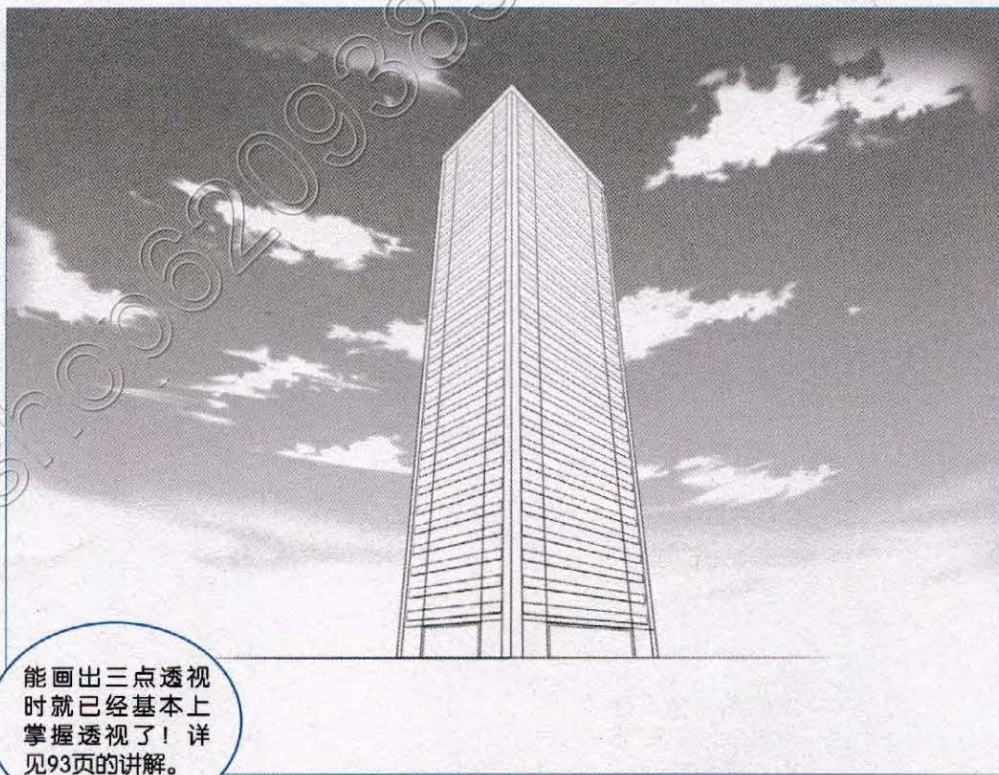
有两个消失点的画稿。增加了体现远近感的平面，使背景更广阔。

画出房子 >>> 消失点在左右两边，因此房子的角在画面的最前端。

在确定了视平线和两个消失点后引入透视线。

沿着透视线描绘直到完成。建筑物也会随着观察位置的变换而呈现出一点透视或两点透视。

运用三点透视绘画

有三个消失点的画稿。在强调仰视或俯视时有效的作图法。

画出大楼 >>>

不仅只有长和宽，而且连高度也添加了透视效果的画稿。真实感很强。

在视平线上确定两个消失点，另一个消失点在视平线的垂直延长线上。

沿着透视线描绘直到完成。这样就完成了具有压迫感的大楼的绘制。

Part 3

视平线与一点透视

视平线是透视思维的基础。

视平线即视线的高度，它对绘画有怎样的影响呢？

下面就结合透视的基础——一点透视的画法来具体讲解。

要想学透视首先看这里！

视线的高度与角度

“视平线”在使用透视描绘背景时是必不可少的参照。关于视平线在哪里，需要结合视线的高度与角度来解说。

什么是视平线

视平线既指“视线的高度”，同时也指“水平线”。即确定把想要描绘的物体放在怎样的高度来刻画。随着观察物体的视线的高度发生变化，观察方法也会发生变化。

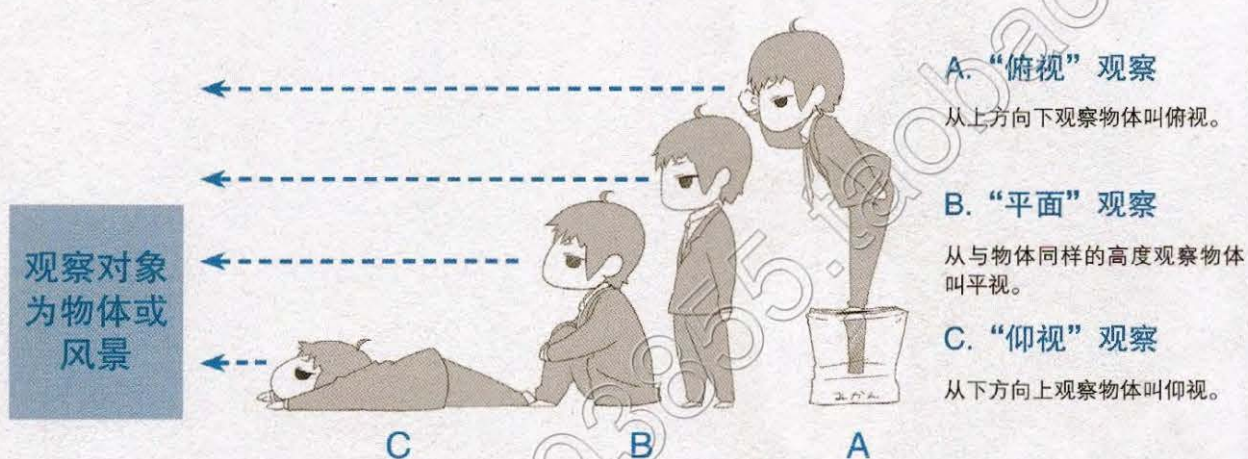
A. “俯视”观察

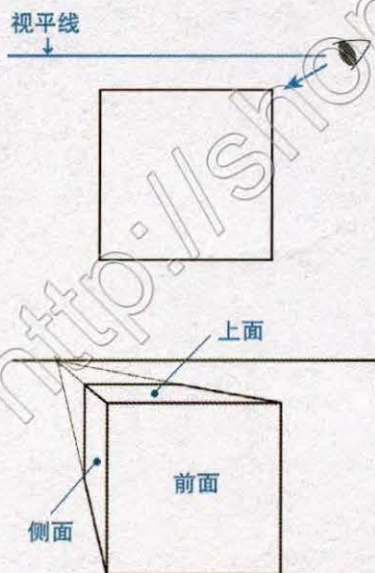
从上方向下观察物体叫俯视。

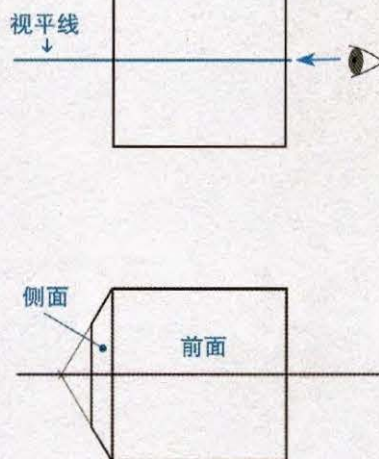
B. “平面”观察

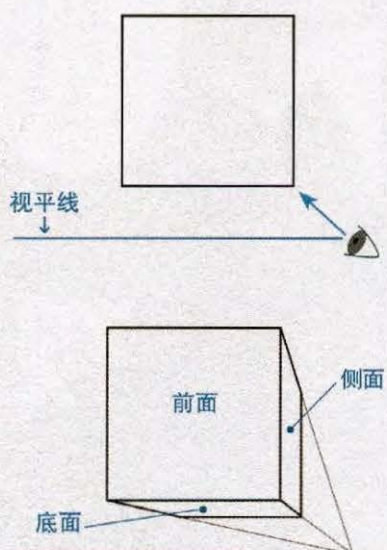
从与物体同样的高度观察物体叫平视。

C. “仰视”观察

从下方向上观察物体叫仰视。

以立方体的箱子为观察对象，从不同角度进行观察。下面就针对这几种观察角度进行解说。

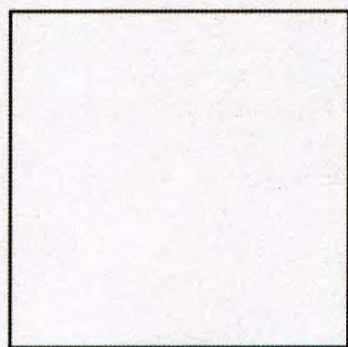
A. 俯视的时候

不仅可以看见立方体的前面和侧面，而且也能看到立文体的上面。

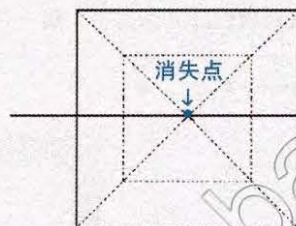
B. 平视的时候

只能看到立方体的前面和侧面。

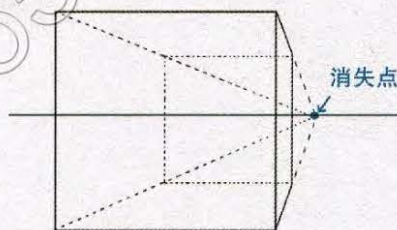
C. 仰视的时候

既能看到立方体的前面和侧面，也能看到底面。

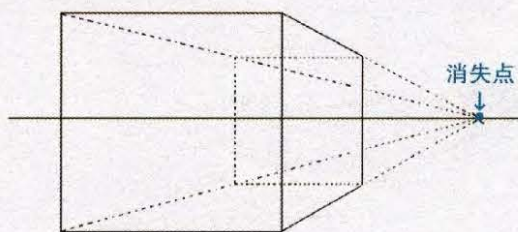
观察者的位置与消失点

所谓“消失点”是指观察对象透视线的交点。这个点会随着观察者位置的变化而变化。下面就来看一下消失点的位置的确定。

以立方体的箱子为观察对象，解说一下不同位置的观察方法。

A的情况

从正面观察立方体，消失点在立方体的中央。

B的情况

从偏右的位置观察时，消失点也略偏右。能看到立方体的侧面。

C的情况

从更加偏右的位置观察时，消失点也发生更大的偏移。侧面的可见度会变得更大。

要点

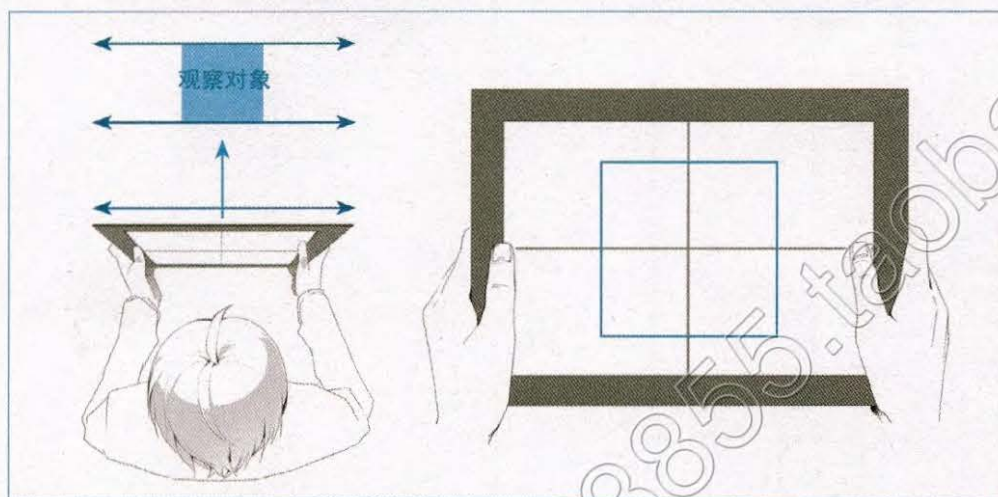
从正面看上去为平面的人物，如果从略微侧面的角度观察就会产生透视，变得立体。这是人物也具备透视的例子。

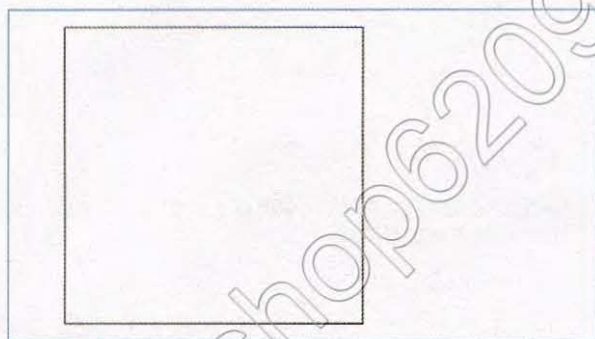
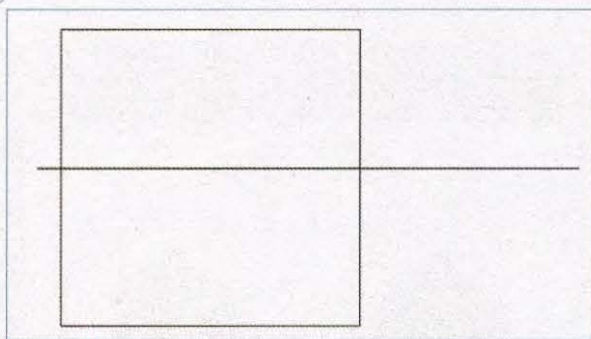
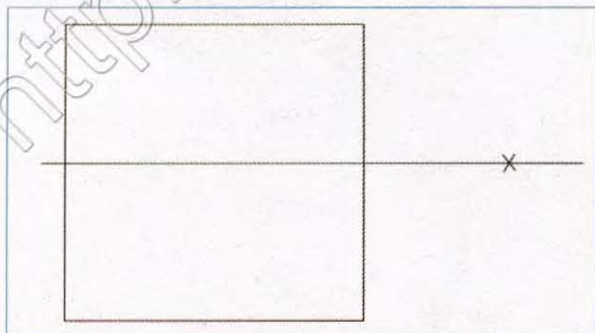
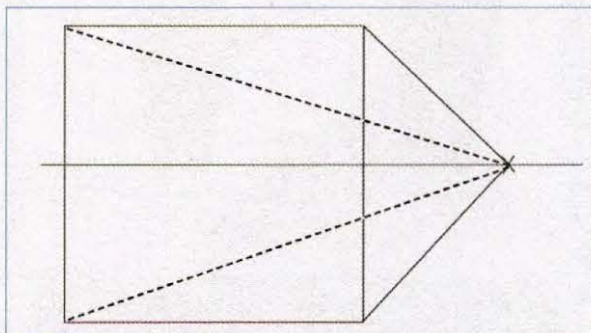
掌握了基础之后画出正确的背景！

一点透视的基础

该技巧是透视的基础。如果能熟练掌握这个技巧，即使现在还是随手一画的背景，也一定会在某天突然变得非常拿手的！下面所讲解的透视的基础一定要牢牢记住。

一点透视作图法·作画的步骤

视平线上只有一个消失点的叫做一点透视。一点透视的消失点，虽然也会发生或多或少的左右偏移，但是大致还是在画面的中心位置。下面就以立方体为例，看一下实际的作画步骤。

01

首先，确定从什么位置观察立方体，确定视线的高度。尽量给人一种水平线正对着发际线的印象。一点透视中，观察对象和观察的位置必须是平行的。

02 先在前面画一个正方形。

03 确定视平线。因为是处于和立方体相同的高度观察，所以在中央引出视平线。

04 确定消失点。因为这里将立方体设定在左边，所以将消失点设定在右边。

05 从正方形的四角向消失点引出射线，这些线条就是透视线。

06

在画进深的时候，引出纵向线条，这样就画出了立体的立方体。把实际上看不到的线条画成虚线，这就是透视作图法。

从纵向添加透视

"仰视"角度

01 画出前面的正方形，引出视平线。在正方形的上面引出，这样就形成了"俯视"的角度。

02 在视平线上确定消失点。消失点尽量设定在视平线的中央附近。

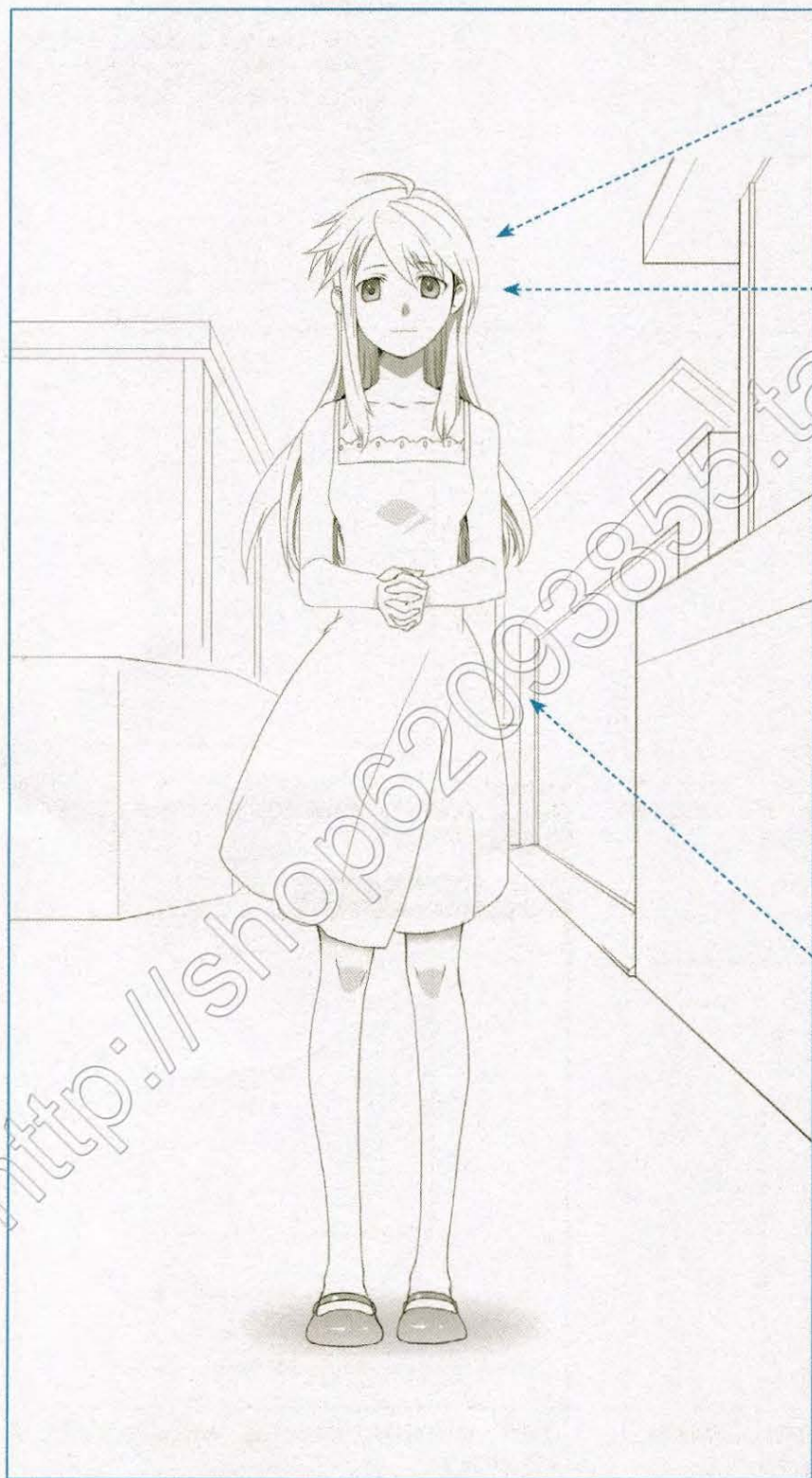
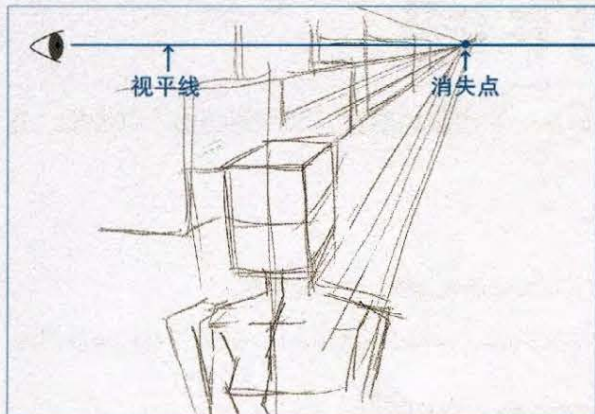
03 向消失点引出透视线。由于能看到立方体的内侧，所以引出与正方形水平线平行的横线。

"仰视"角度

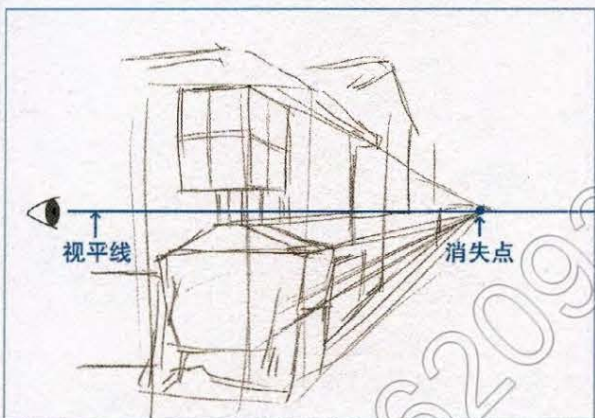
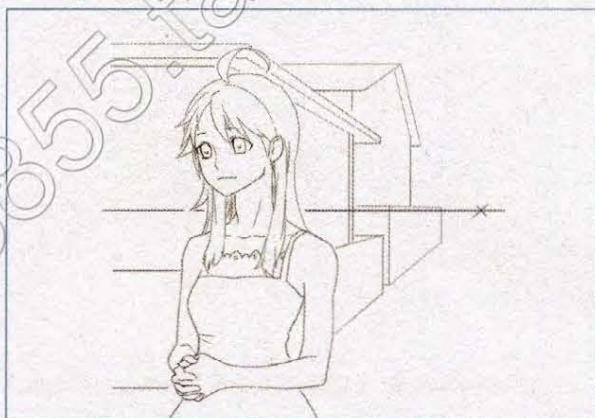
仰视时，视平线画在正方形的下面。按照相同的方法引出透视线就可以了。

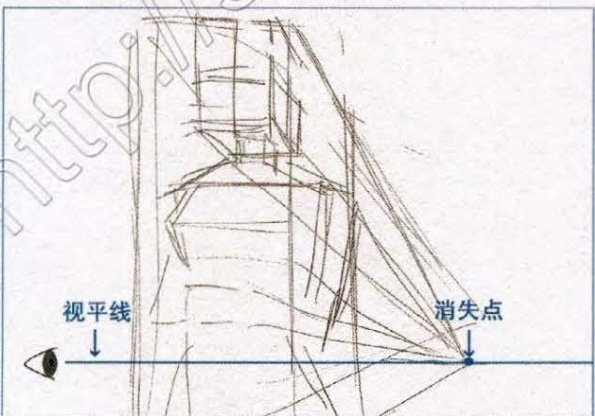
注意随着视角的改变观察方法和视觉效果的变化！

来自三个角度的一点透视

从三个角度观察站在街道上的同一人物。随视角的改变，对人物的观察方法和背景的观察方法会骤然发生变化。

A 俯视的时候 >>> 不仅是人物的面部，头顶也能看到。地面面积变大也是要点之一。

在描绘背景和人物轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线，然后再描绘细节部分。

确定最终线条完成绘制。给人一种类似人物特写的感觉。

B 平视的时候 >>> 能清楚地看到人物的背景，是最具稳定感的构图。要注意强调进深感。

在描绘背景和人物轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线。确定线条后描绘细节部分。

能清楚地看到人物表情的构图。像是有人在和她打招呼的样子。

C 仰视的时候 >>> 人物的真实感很强，作为背景的房子、天空等较高的物体面积也会变大。

在描绘轮廓时先确定视平线和消失点，引出透视线。

从下面仰望人物表情的构图。画面有压迫感，给人一种人物被压迫的印象。

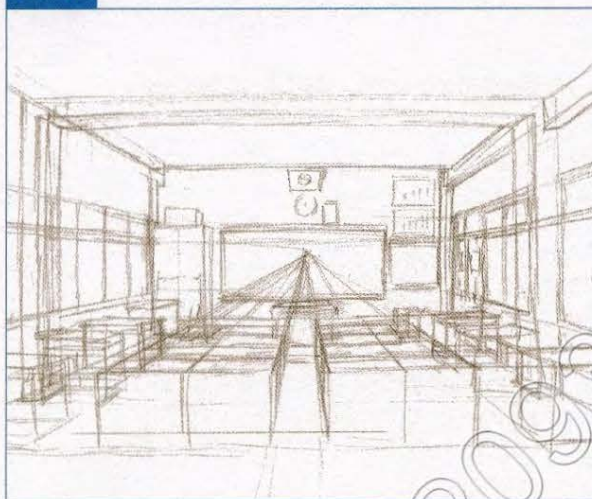
透视的基础·学习一点透视后画出立体的背景！

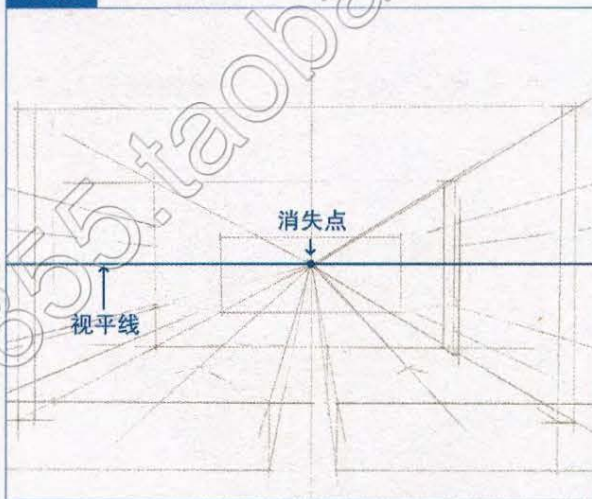
使用一点透视作画

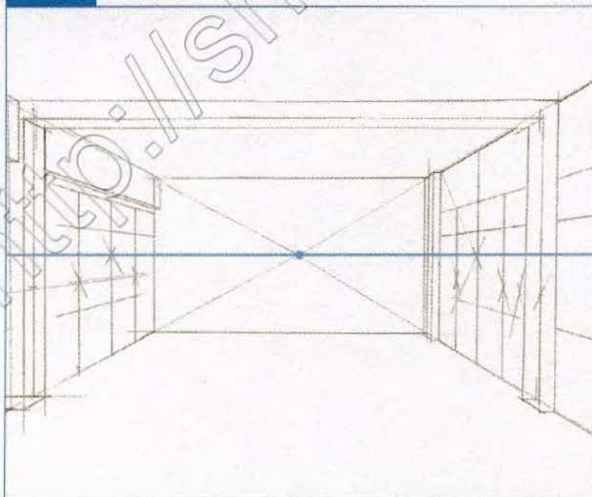
在详细了解了视平线和消失点之后，下面来看一下实际中一点透视的画法。运用基础的一点透视，能画出各种各样的画面。

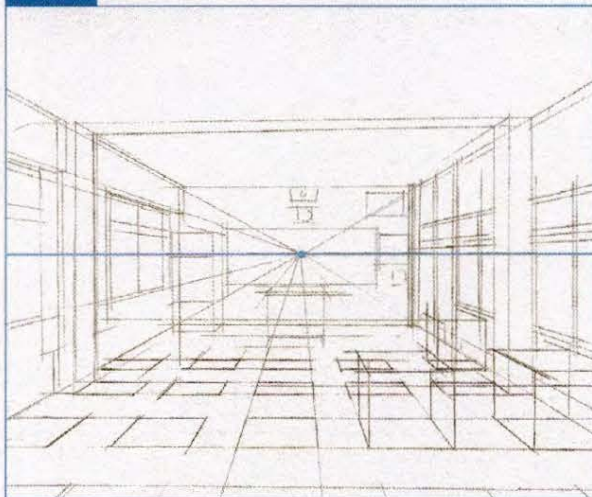
教室

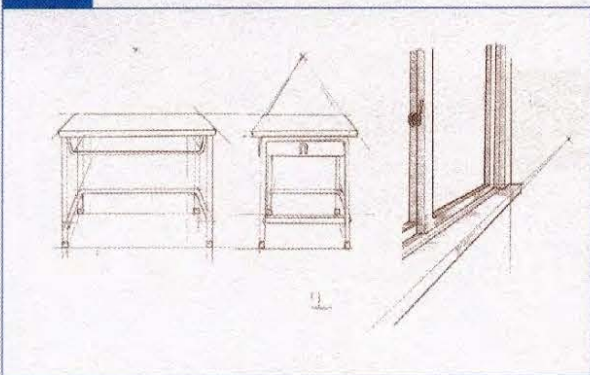
学院漫画风格的教室。桌子、窗户等可以添加透视效果的物体非常多。

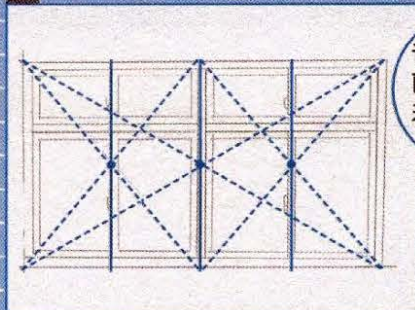
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出教室的整体轮廓。这时，要确定视平线和消失点的具体位置。

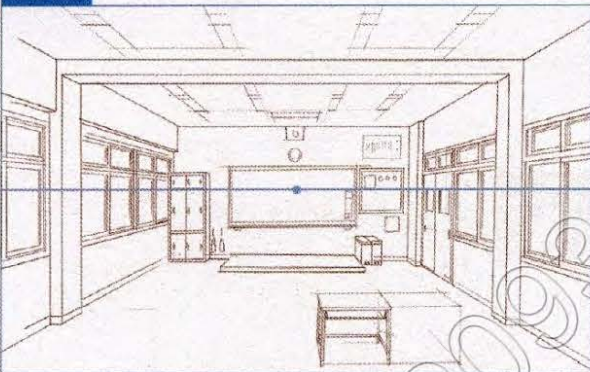
Process 02 引出透视线

向消失点引出桌子和窗户的透视线。

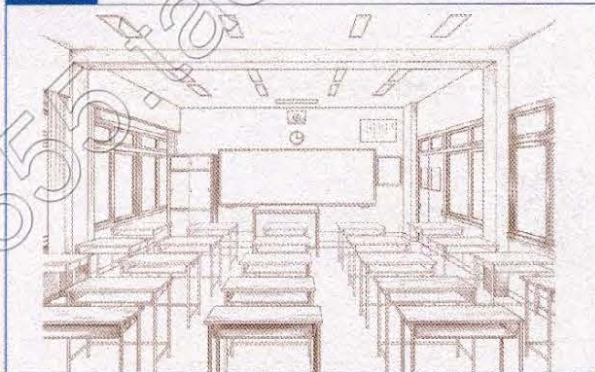
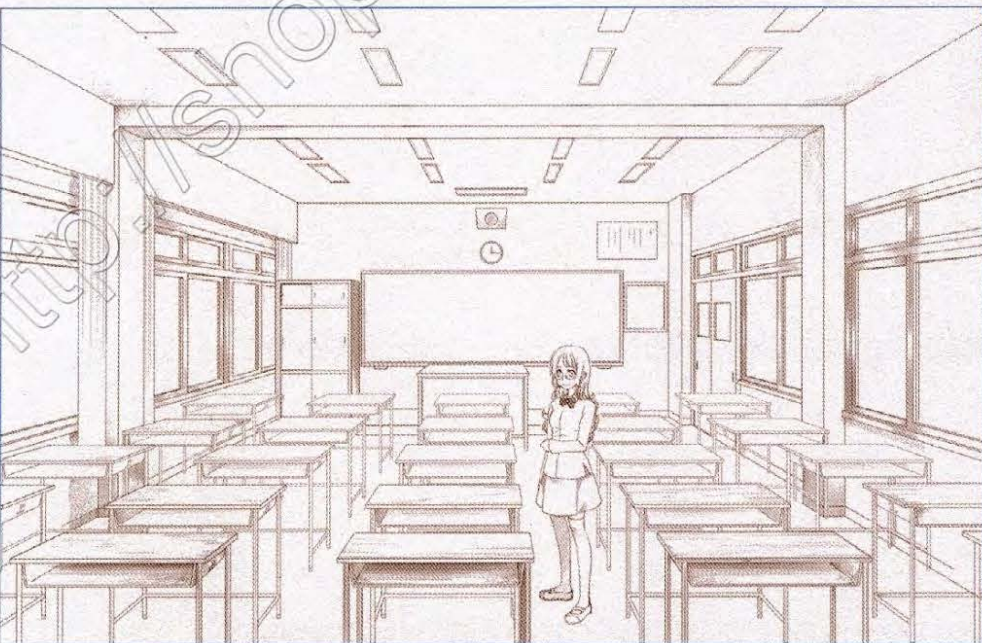
Process 03 确定大物体的线条

确定建筑物的轮廓。这时，首先要确定左右墙壁和里面墙壁的透视。

Process 04 确定小物体的线条

窗户和桌子等物体的位置由引出的透视线来决定。大量的桌子也因为使用了透视而得以正确地表现。

Process 05 画出窗户和桌子

确定线条以后再画出窗户和桌子的质感。

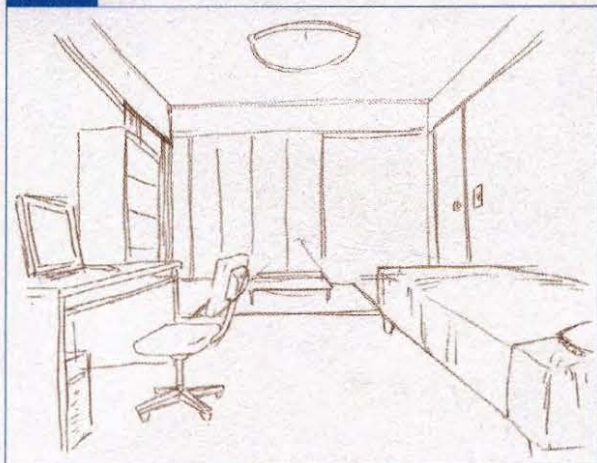
要点

在画窗户时，先引出对角线，再在交点处引出垂直的线，使之被均等地分割开。（在52页应用处有详细讲解）

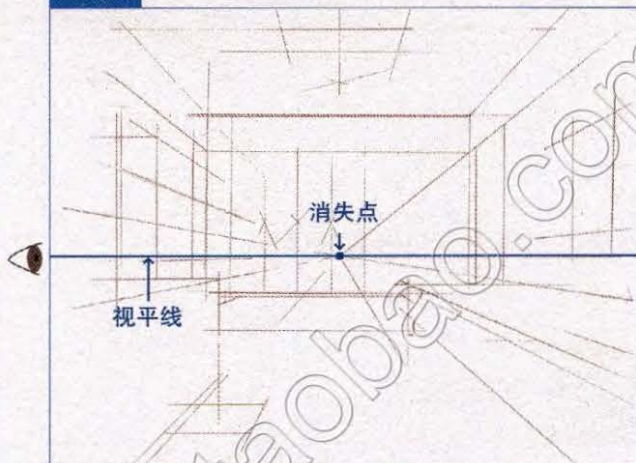
Process 06 完成草图

按照先画大物体后画小物体的顺序完成草图。将草图扫描后录入电脑，然后再进行其他操作。

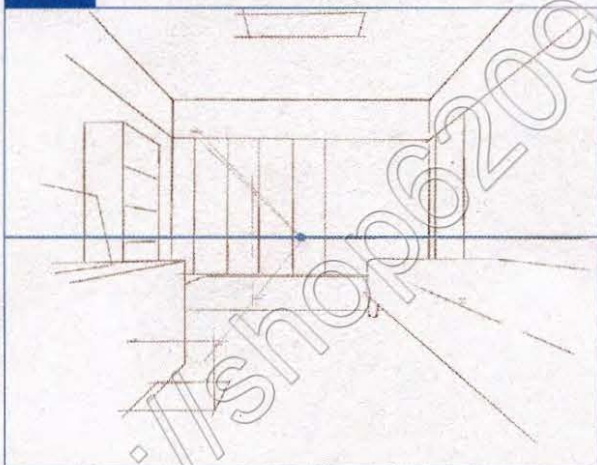
Process 07 加入质感

用墨线描绘轮廓，再为画稿的细节部分添加质感。桌子、柱子等物品按照它们的材料、状态加以表现，添加质感，这样画面就会更加真实了。

完成

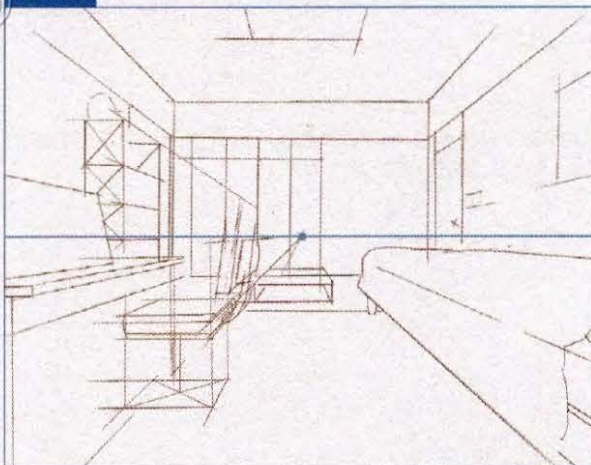
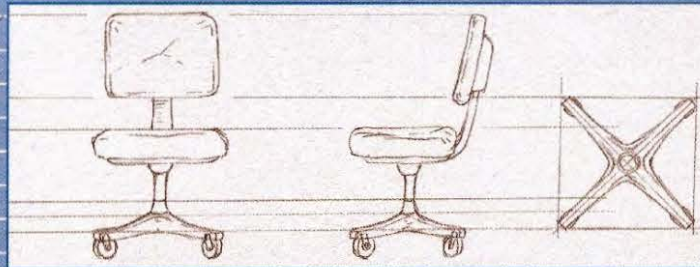
房间

这是漫画中经常出现的房间。通过室内摆设和其他物品的摆放，可以看出居住在这里的人物的偏好，这是个有趣的要点。

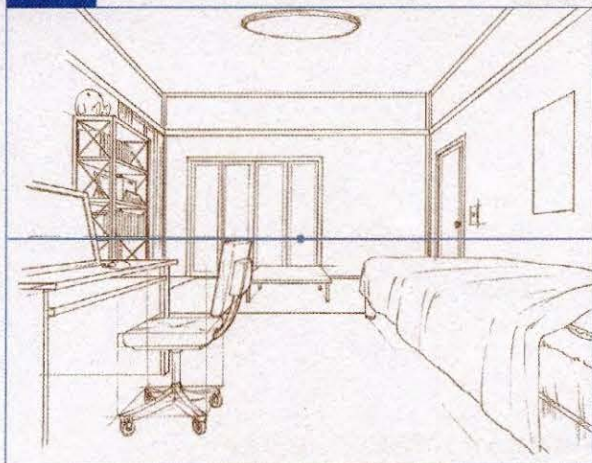
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房间的整体印象。这时，要确定视平线和消失点的位置。因为是一点透视，所以消失点在画面的中央。

Process 02 引出透视线

以画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。

Process 03 确定大物体的线条

先确定左右墙壁和里面的墙壁，然后逐一确定床、桌子、书柜等物体的轮廓。

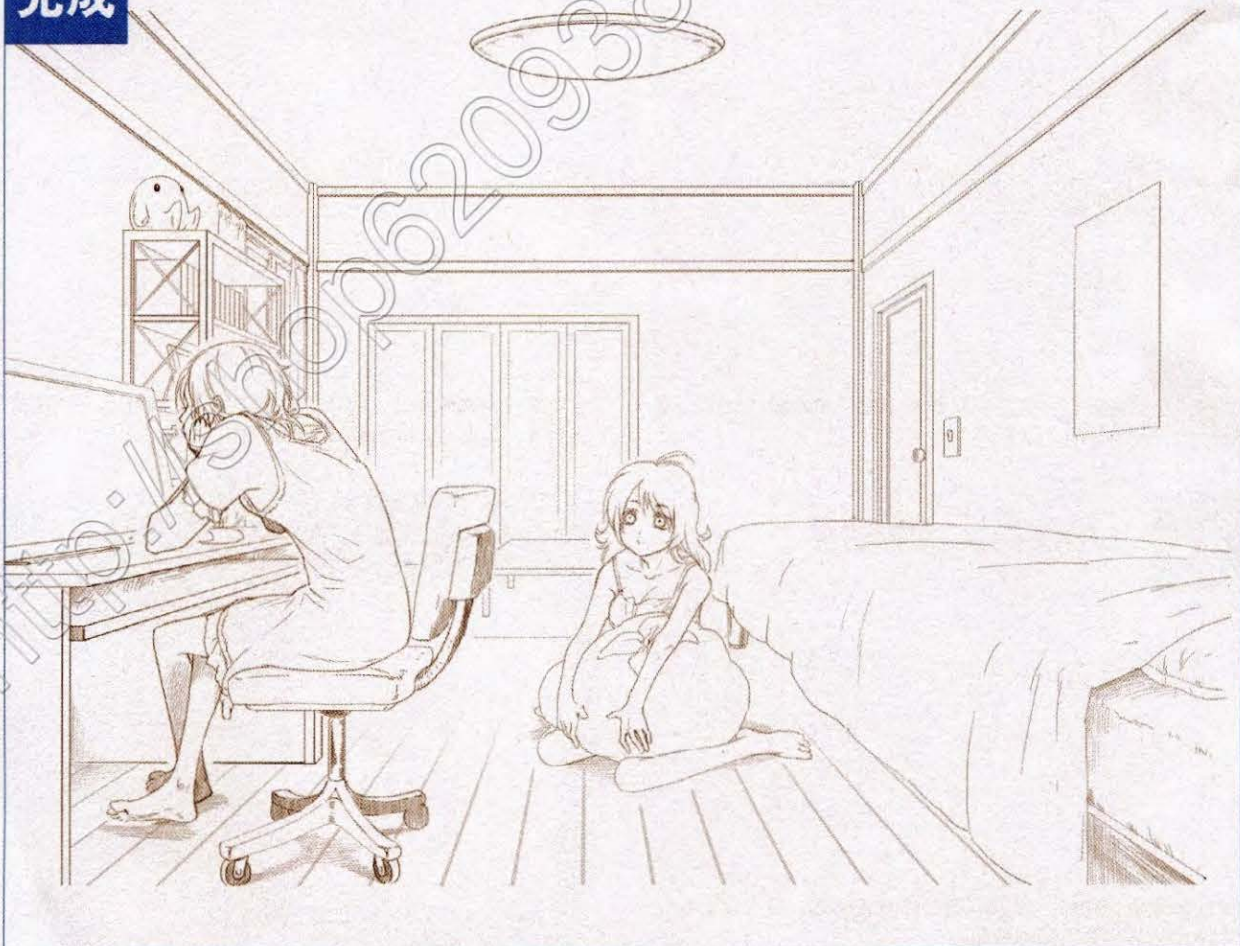
Process 04 确定小物体的线条

沿着透视线确定椅子等小物体的位置。使用透视可以准确地表现出小物体的进深感。

要点

确定线条后画出椅子等小物体。即使是小物体也有一定的透视效果，要仔细地表现出来。

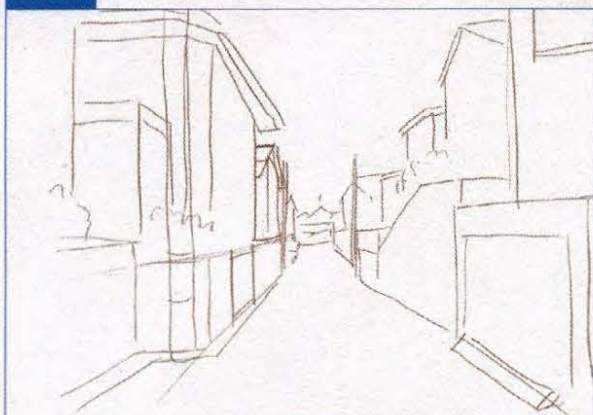
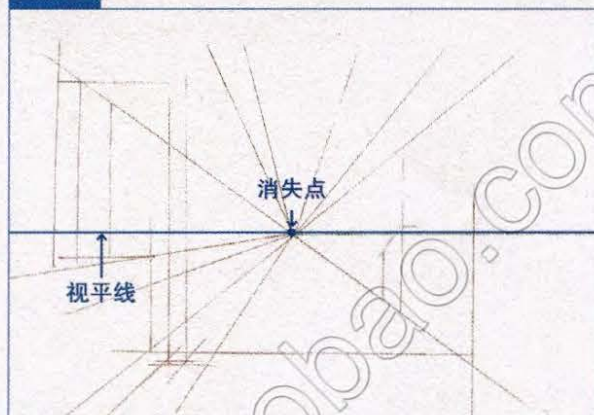
Process 05 画出房间的细节部分

门的把手、吊灯等小物体也要仔细地画出来。画好细节部分后完成草图。

Process 06 完成草图

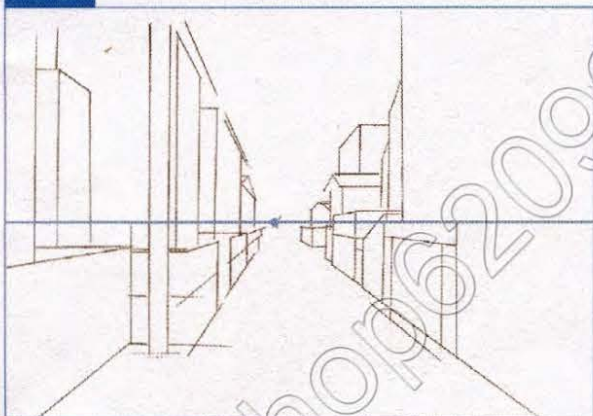
将草图扫描后录入电脑。进一步用墨线勾绘轮廓，加入椅子、地板、床单等的质感。

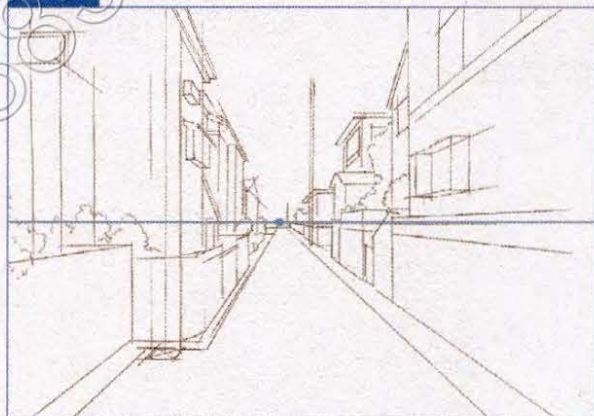
完成

街道

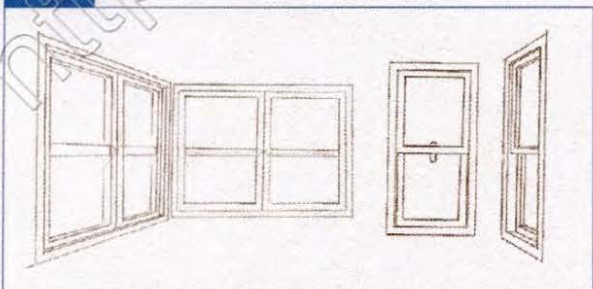
尝试画出常见的街道。即使是简单的风景，也有需要注意的透视要点。

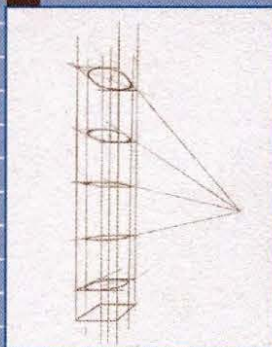
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

房子并排而建，画出道路的宽度和轮廓。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

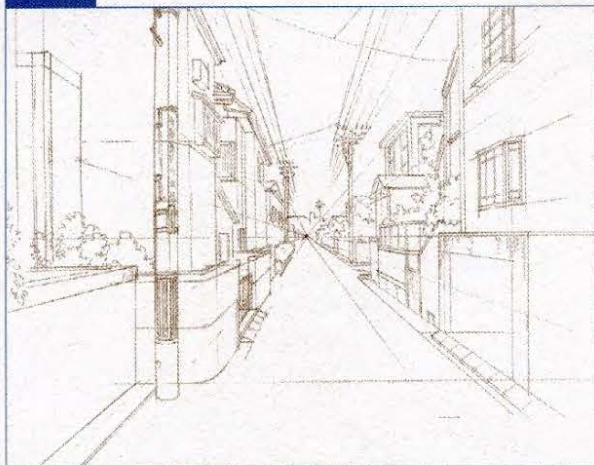
在轮廓的基础上向消失点引出透视线。

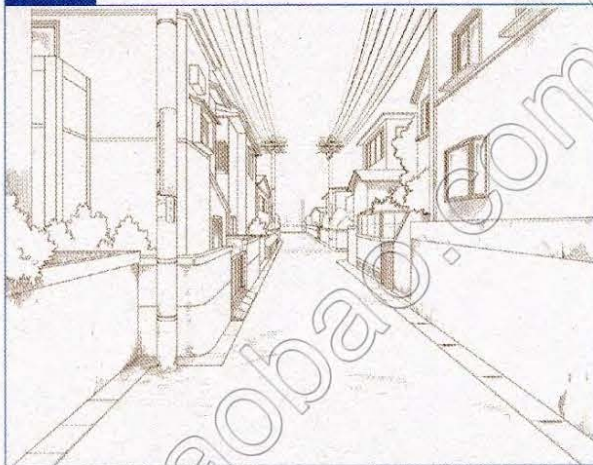
Process 03 确定大物体的线条

这时，按照近大远小的透视原则画出房子的轮廓。然后，确定电线杆等物体的大致位置。

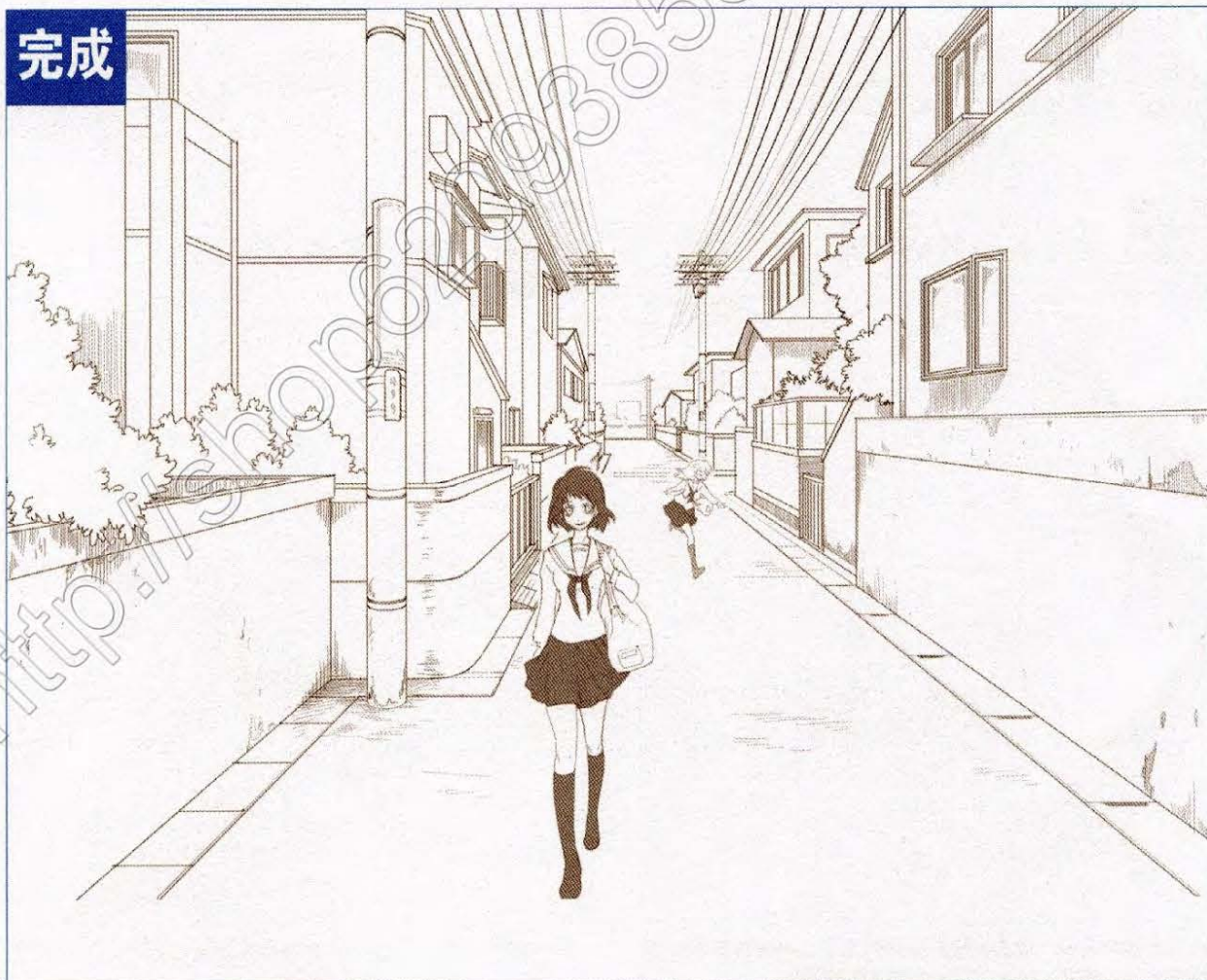
Process 04 确定小物体的线条

沿着透视线确定窗户、屋顶、植物的位置。画出凸显在前面的屋顶、凸窗等，画面的真实感就更强了。

Process 05 画出房间的细节部分

要细致地画出窗框、窗玻璃等物体的透视感。窗户的详细画法详见52页相关应用的讲解。

要点

电线杆外表呈现圆柱形，要画出“圆形的透视”效果。圆形透视的详细画法参见117页的解说。

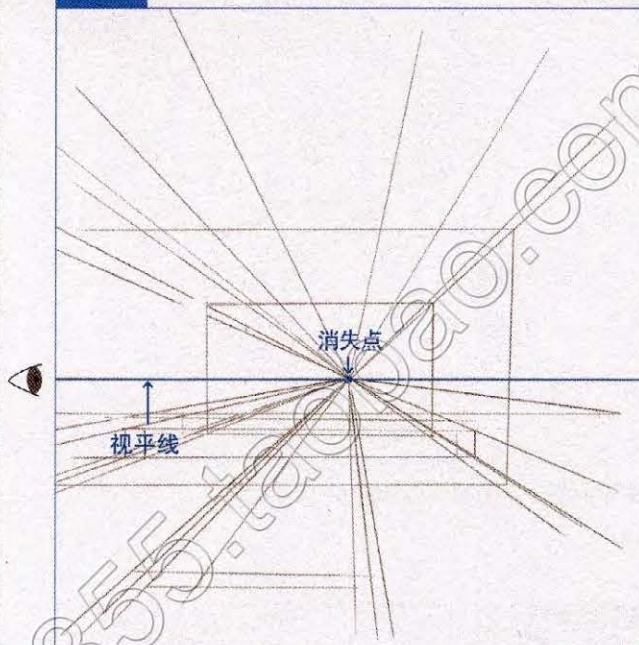
Process 06 完成草图

绘制电线杆、电线等的细节部分，完成草图。

Process 07 录入电脑

将草图扫描后录入电脑。进一步用墨线勾绘轮廓，加入物体的各种质感。

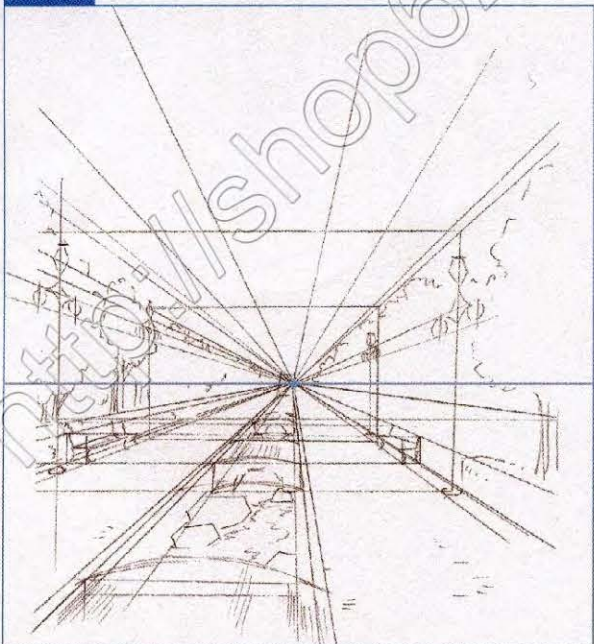
完成

林荫路

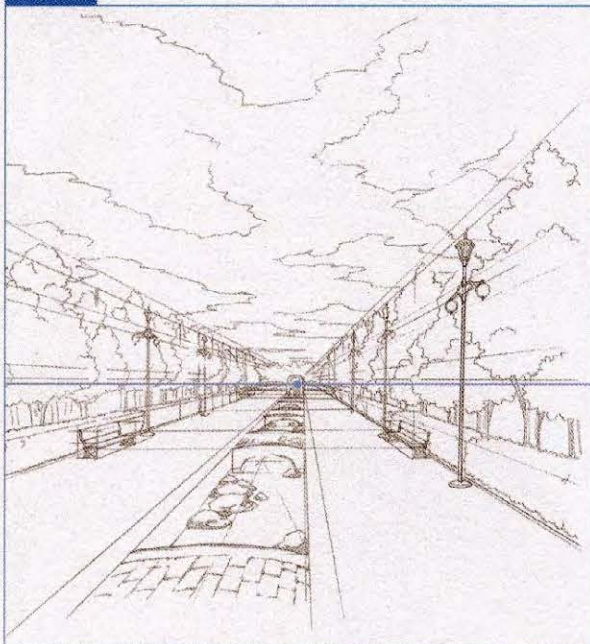
沿着路边生长的树木，也可以通过透视原理画出整齐的布局。

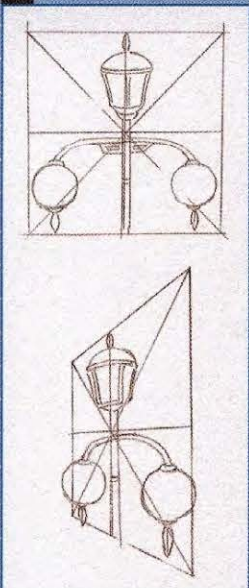
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

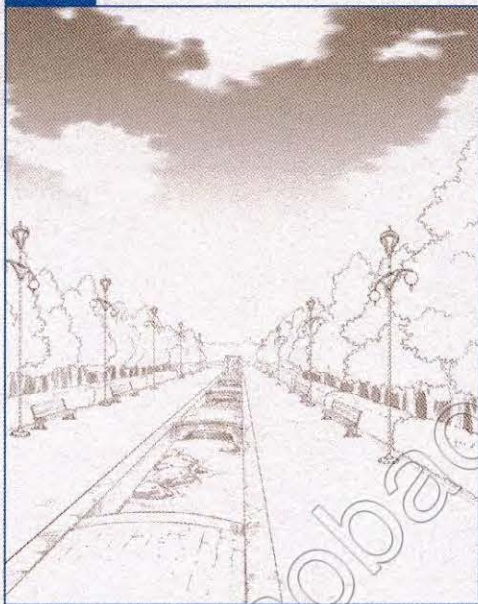
确定树木、路灯、长椅等物体的数量，画出道路的宽度和大致轮廓。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

在轮廓的基础上，向消失点引出透视线。

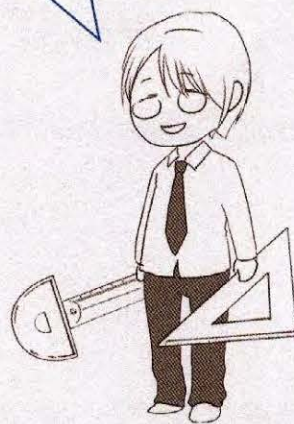
Process 03 确定大物体的线条

画这幅画的时候，首先要确定道路的宽度，然后确定画面近处的树木、路灯、小河上的小桥等物体的位置。

Process 04 确定小物体的线条

进一步描绘长椅、云、小河里的石头等的细节部分。

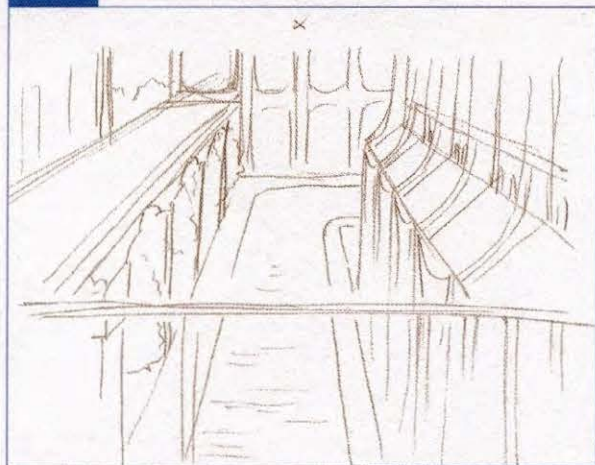
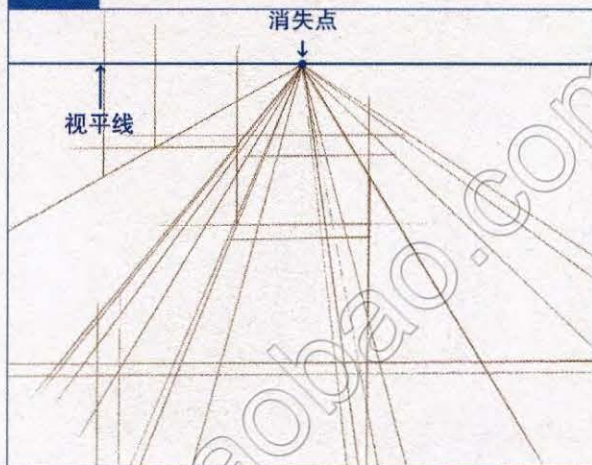
要点

画路灯的时候，依次引出像左图那样的透视线，沿着这些透视线，更容易把握路灯的形状，正确地画出细节。

Process 05 画出质感

完成草图后将其扫描、录入电脑，再用墨线勾绘轮廓，画出天空、桥的质感。

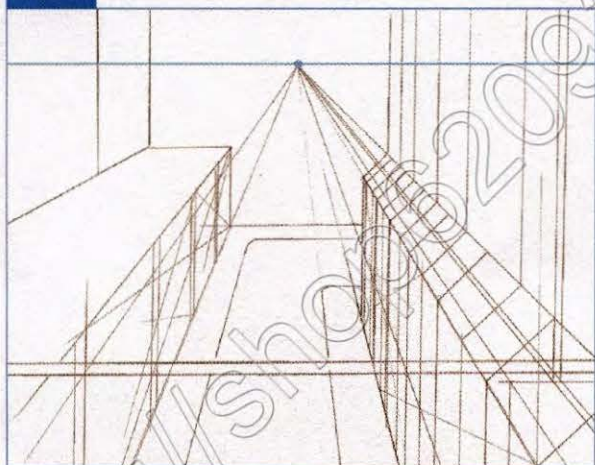
完成

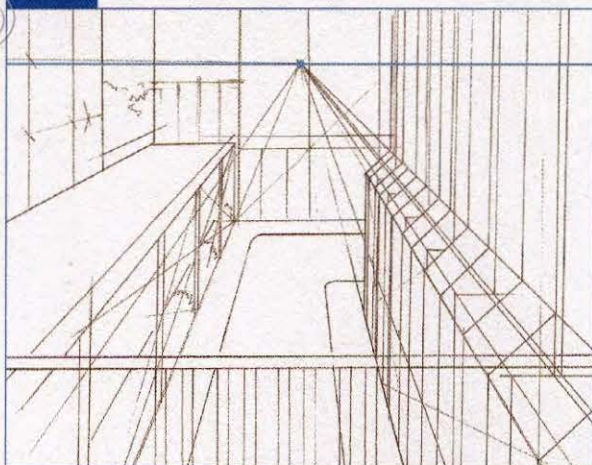
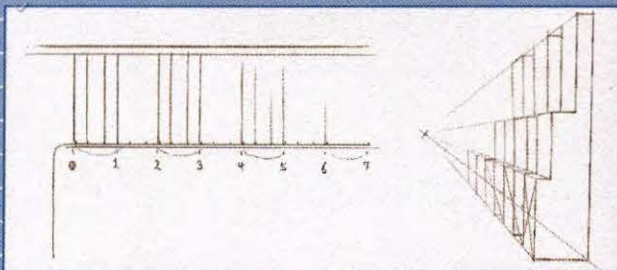
实际上树木之间也存在透视关系。详见54页相关内容的讲解。

空想

在空想的世界里其实也需要透视。柱子、栏杆等并列的背景是略微有点难度的，是一点透视的高级篇。

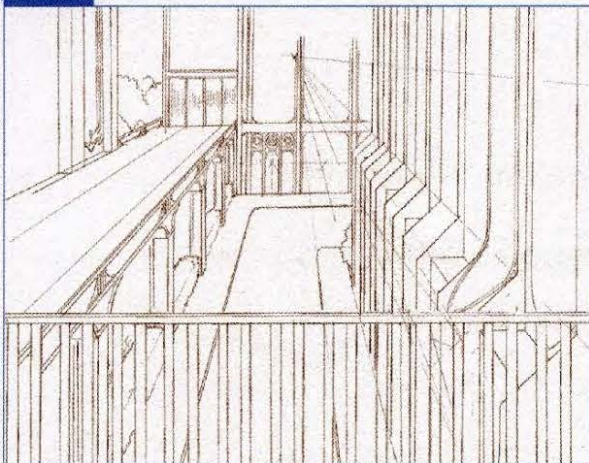
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

确定前面的栏杆的高度以及柱子的数量和宽度。这时，要确定视平线和消失点的位置。

Process 02 引出透视线

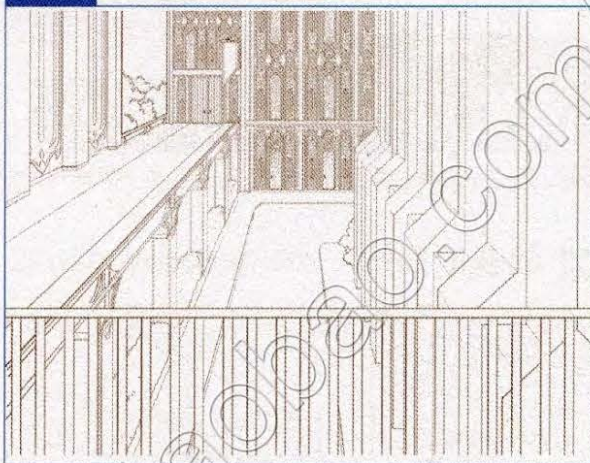
在轮廓的基础上向消失点引出透视线。

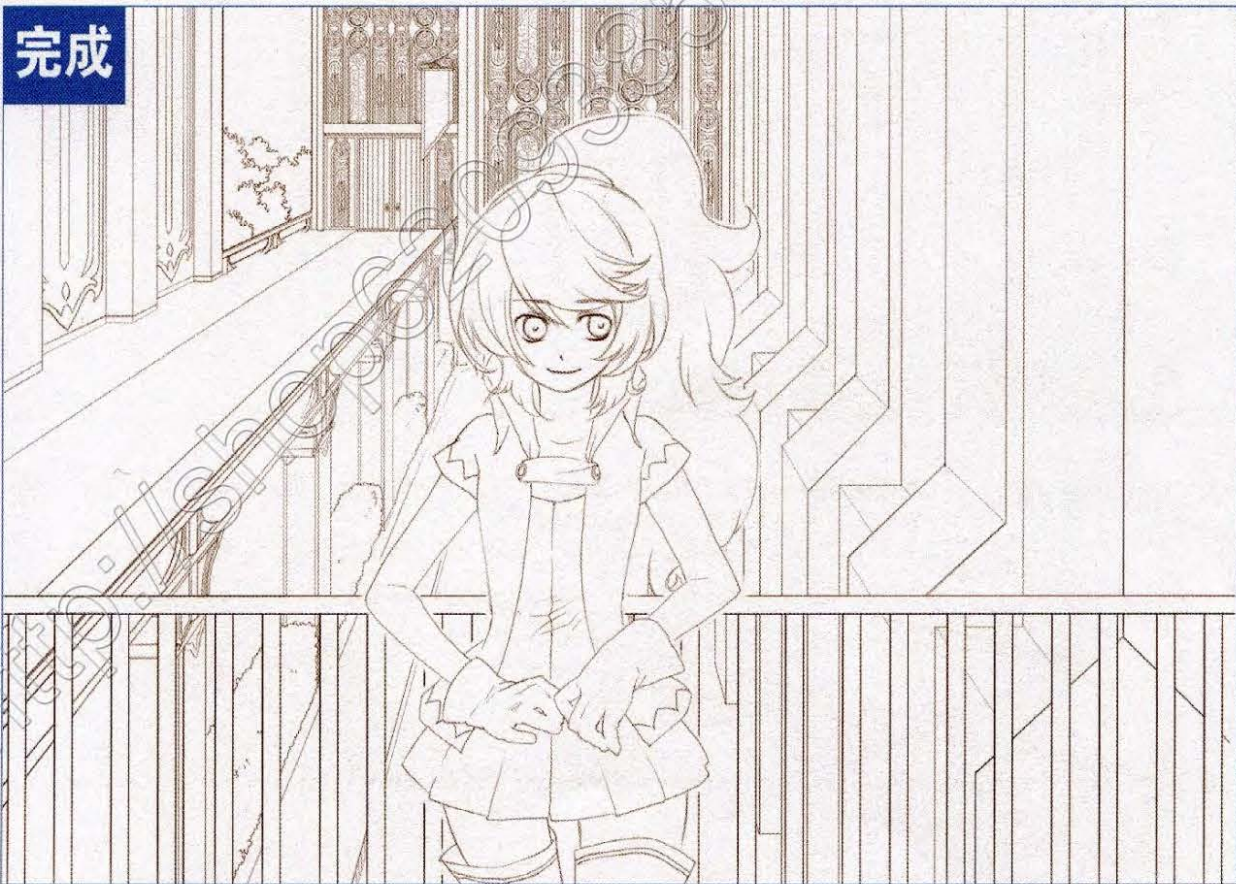
Process 03 确定柱子的宽度

逐一确定柱子的宽度，画出道路。尽管画面的近处也有栏杆，但在这个阶段先不用画出来。

Process 04 确定大物体的线条

在透视线的基础上确定柱子的宽度。前面的栏杆的宽度是等间距的。

要点

在绘制柱子和墙壁的装饰时也要引出相关的透视线，并画出近处的栏杆。

Process 05 完成草图

继续绘制墙壁的图案、建筑物的细节部分，完成草图。

Process 06 录入电脑

将草图扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓，复制墙壁的图案。

完成

要牢牢记住容易被忽略的要点

经常出现的错误和漏洞1

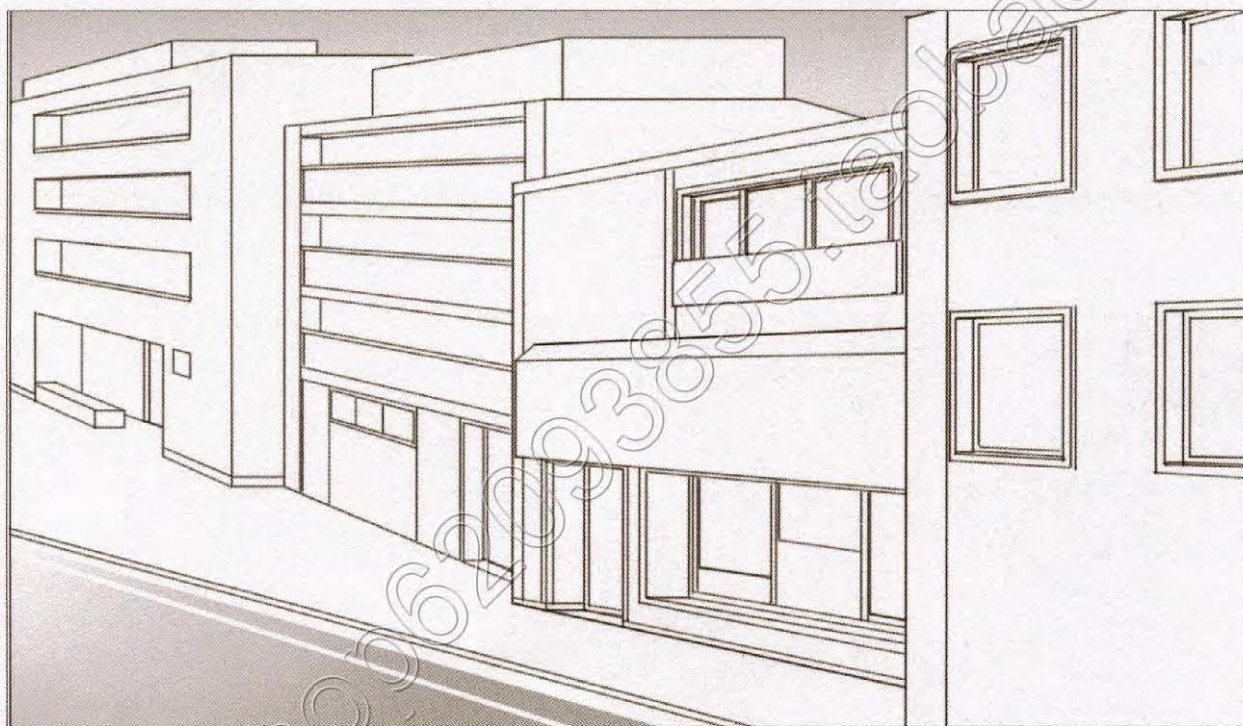
运用透视原理绘画的时候，即使很小心也难免会出现错误和隐藏在透视中不易被发现的漏洞。了解了相关要点后就可以避免这些小错误。

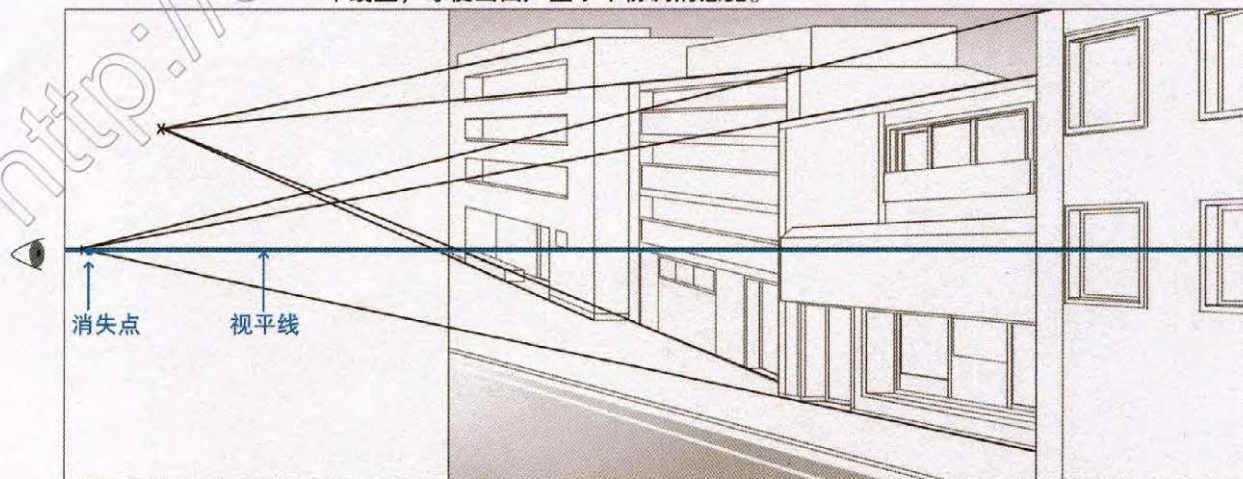
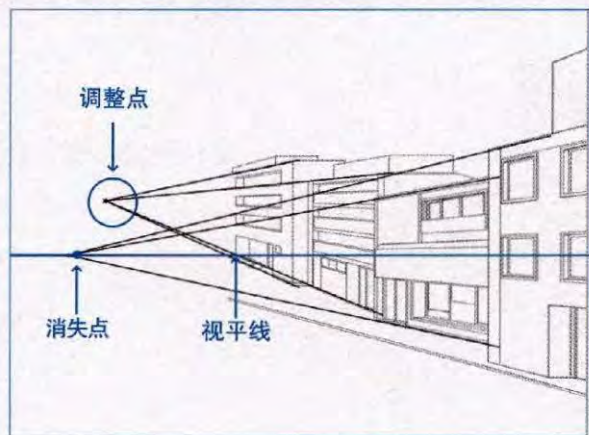
错误的要点

消失点不在视平线上

消失点必须在视平线上——如果不遵守这一原则画面就会显得不协调。下面来看一下实际情况。

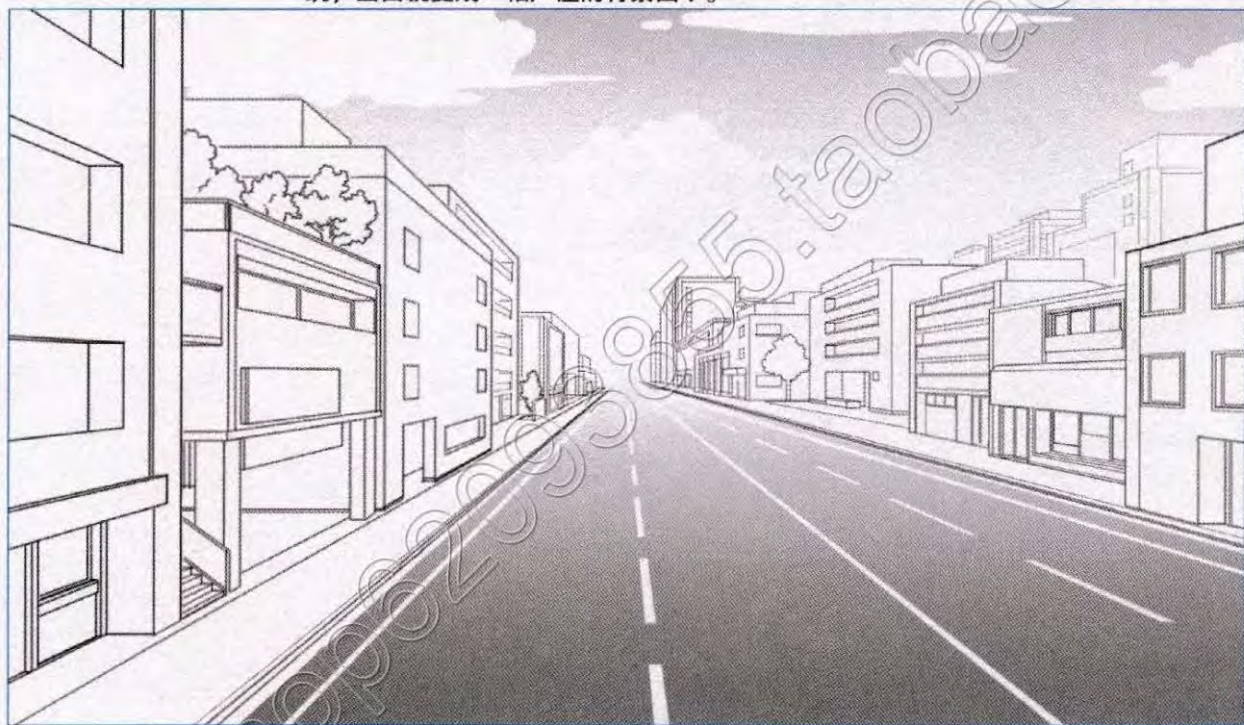
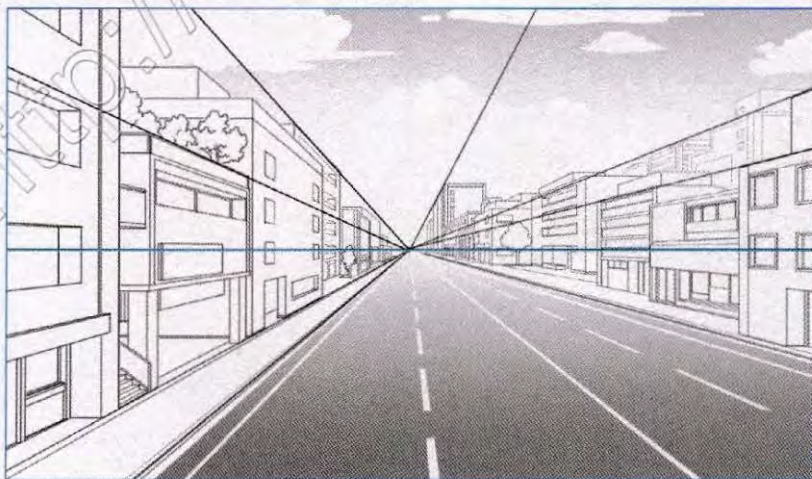
错误的插图

这是一幅建筑物并立的画面。仔细观察会发现建筑物的并立给人一种不协调的感觉。

●错误的要点

观察这幅画的视平线和消失点之后，会发现两者发生了偏离。正因为消失点不在视平线上，才使画面产生了不协调的感觉。

调整点

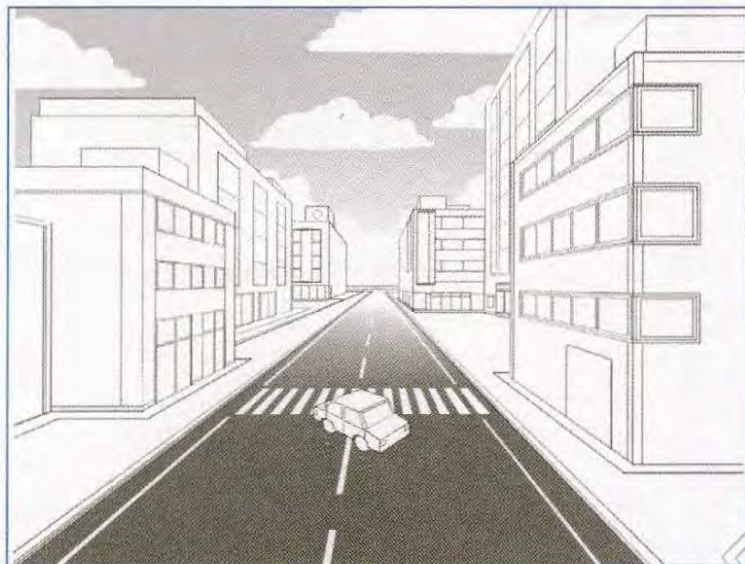
视平线和消失点的位置关系是非常重要的，一定要使消失点在视平线上。在一点透视的情况下，消失点一般在画面的中央。对漫画来说只是在一个片断中插入图画，所以在实际操作中消失点也会出现在画面之外。修正了这幅画的消失点之后，就是一幅严谨的作品了。

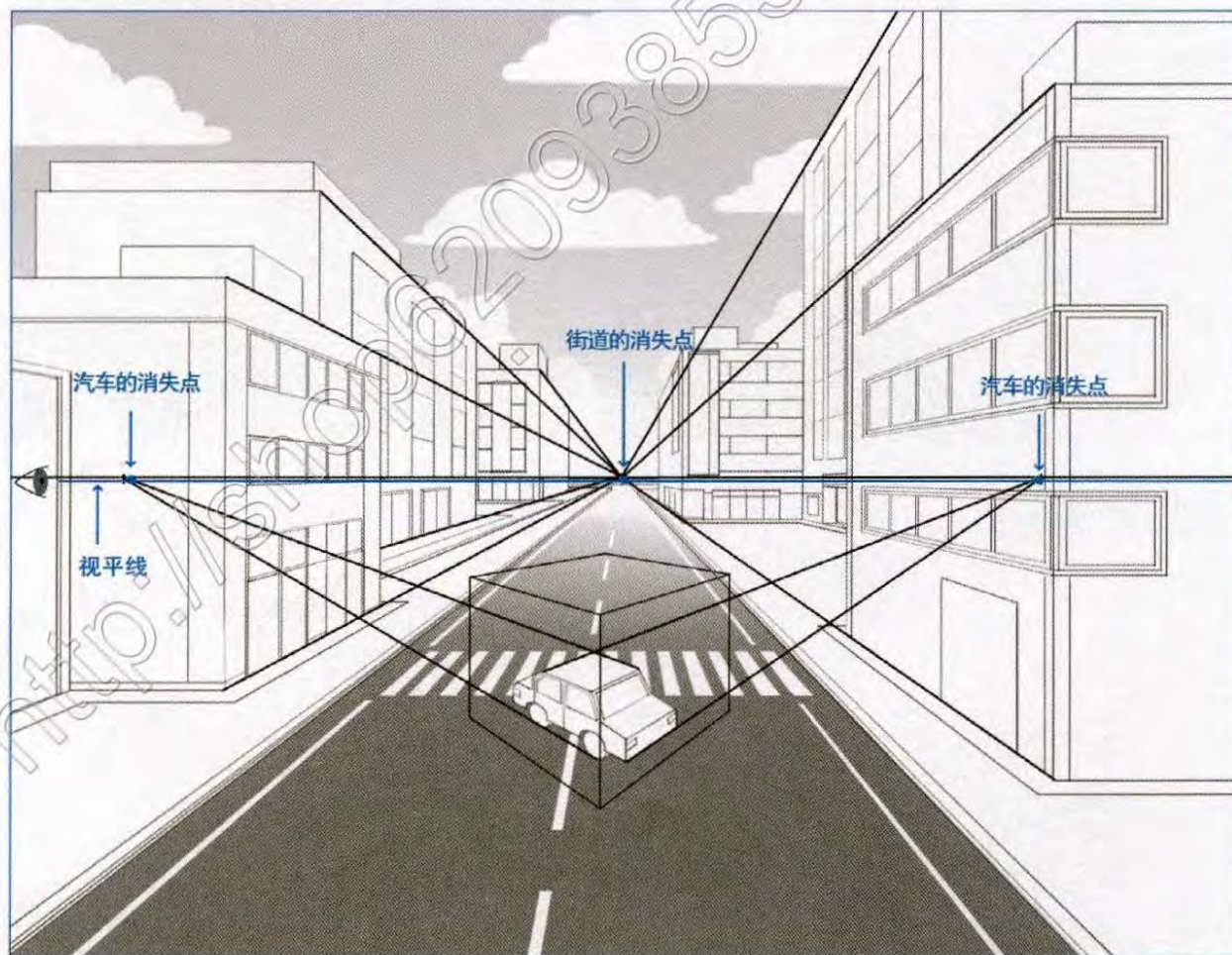
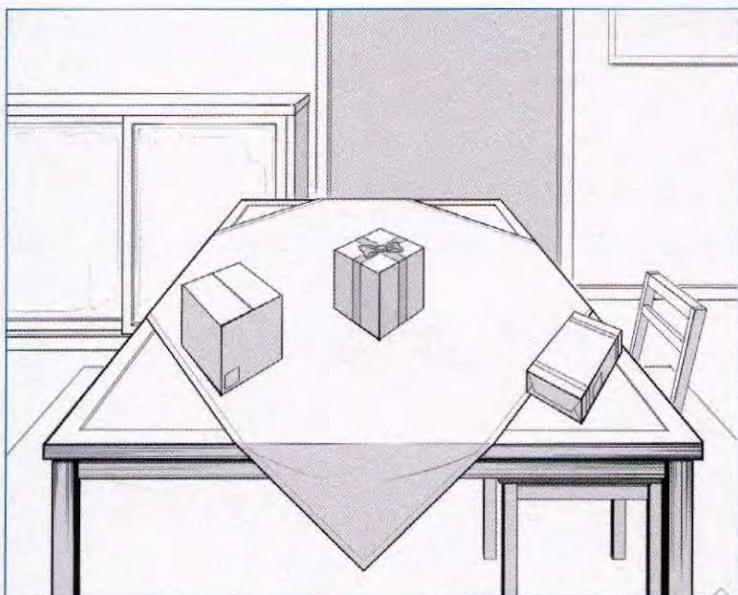
正确的插图

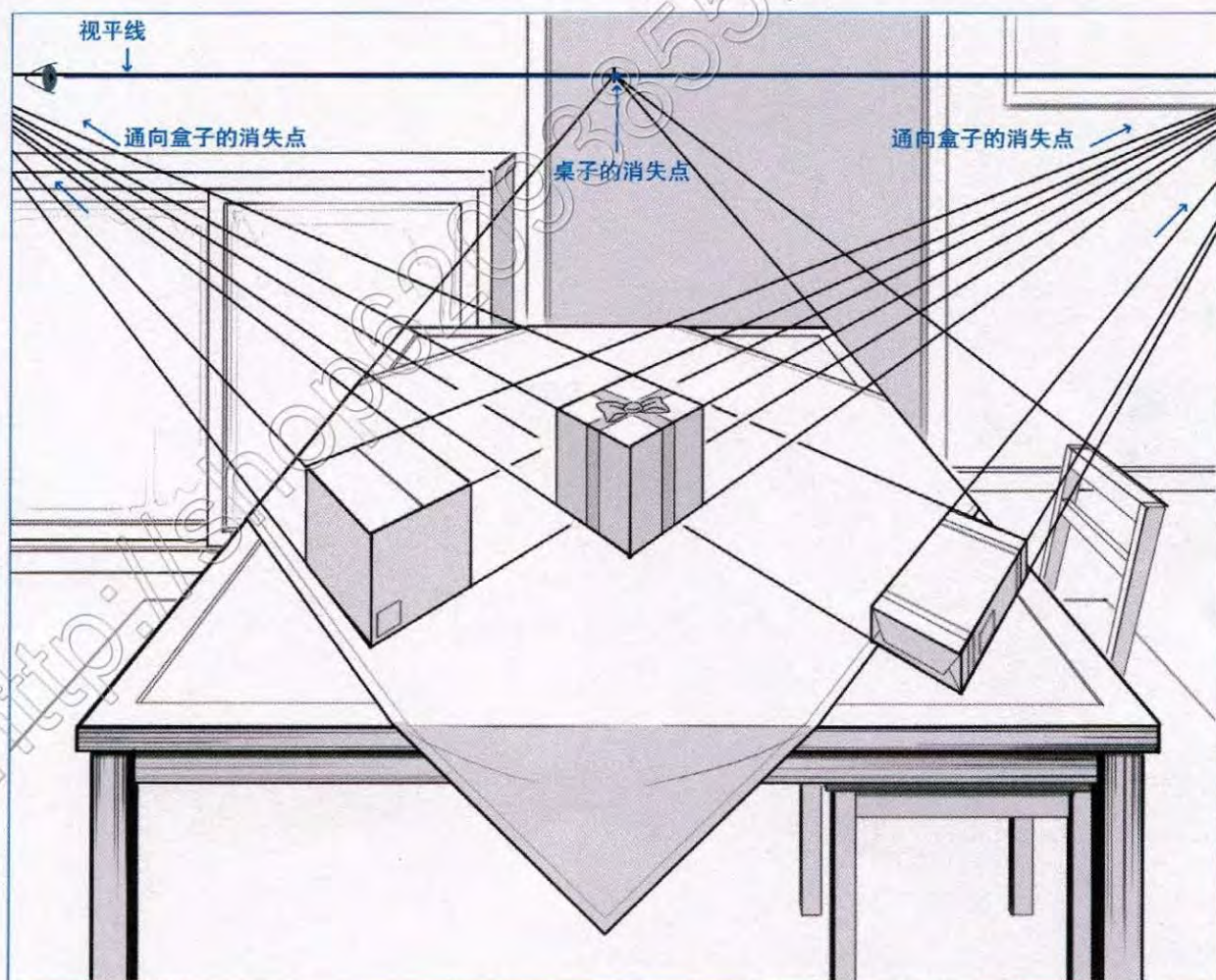
将所有的消失点修正到视平线上之后，画出设定在画面中心的街道和街道两边的建筑，画面就变成一幅严谨的背景图了。

●正确的要点

像这样把消失点画在视平线上之后就可以画出正确的背景图了。即使在最初确定视平线和消失点时没有发生偏离，在引透视线时也一定要注意不能发生偏离。

被忽略的要点

一点透视中的两点透视

画漫画时，在一点透视的背景中有时还会需要描绘一点透视以外的一些物体。这时一定要注意消失点的位置，不要使消失点偏离视平线。

这是运用一点透视绘制的街道上的汽车。汽车是运用两点透视绘制的，这样就形成了在同一画面中要运用两种透视的情况。这时确定消失点的方法可以参见下图。关于两点透视的画法详见63页的讲解。

街道的消失点
汽车的消失点
汽车的消失点
视平线

观察这幅画的透视线之后，就会发现视平线上有三个消失点。这样，即使用不同的透视方法绘制背景和物体，但因为将几个消失点都汇总在视平线上，所以整个画面也显得很自然。

在运用一点透视绘制的房间中，描绘出桌子上的盒子。桌子上的三个盒子都是通过两点透视绘制完成的。观察一下用两点透视绘制的多个物体在一点透视的正面中透视线的情况。

视平线
通向盒子的消失点
桌子的消失点
通向盒子的消失点

和46页中的图相同，三个消失点都在视平线上。要注意不要混淆一点透视和两点透视的透视线。

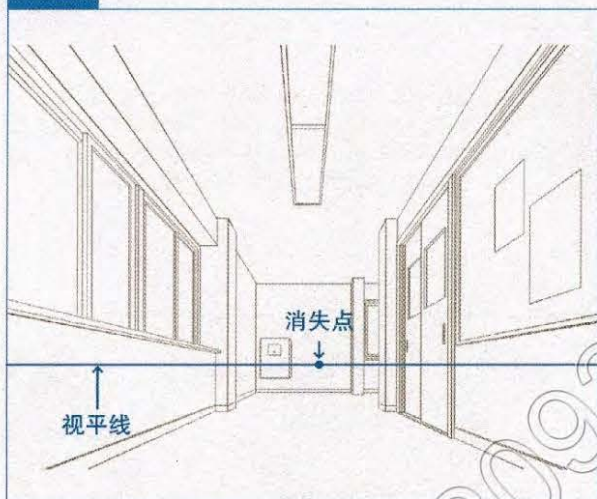
记住能很好地体现平衡的透视的画法

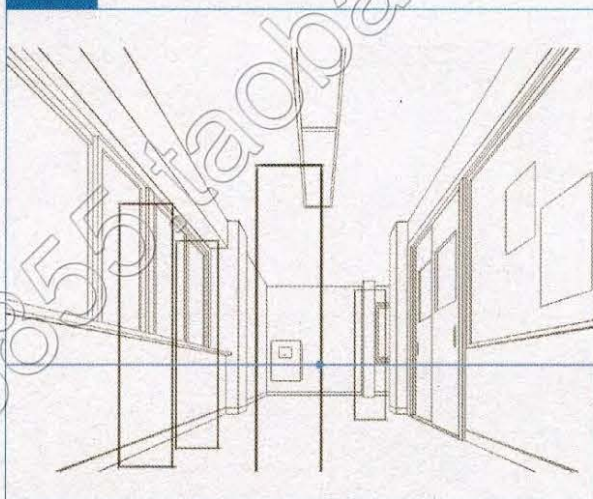
在背景中加入人物1

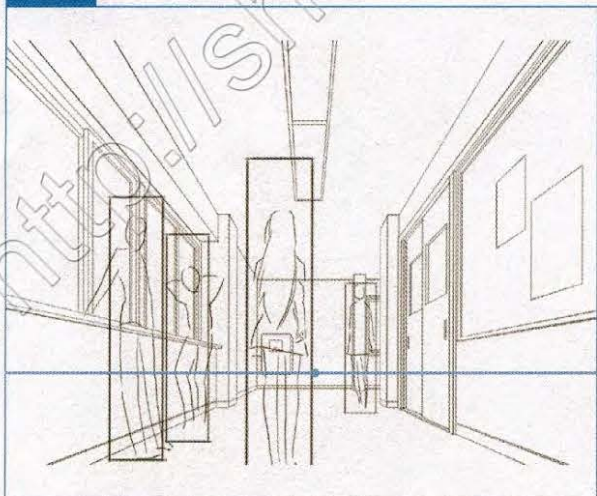
这是在绘制好的背景中引入人物的实践篇。怎样使人物自然地融入背景呢？要熟练掌握可以表现人物透视的方法！

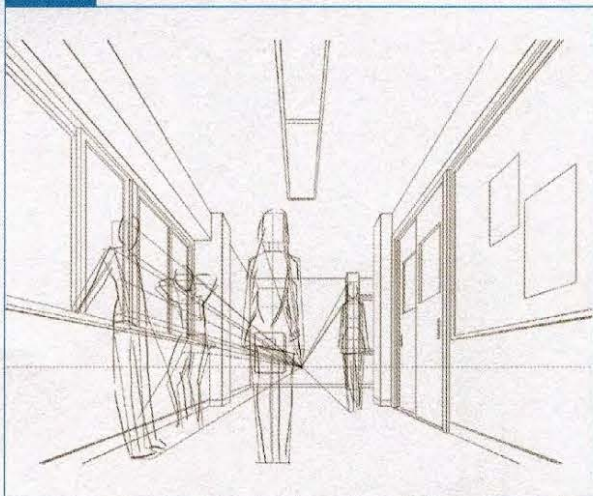
走廊

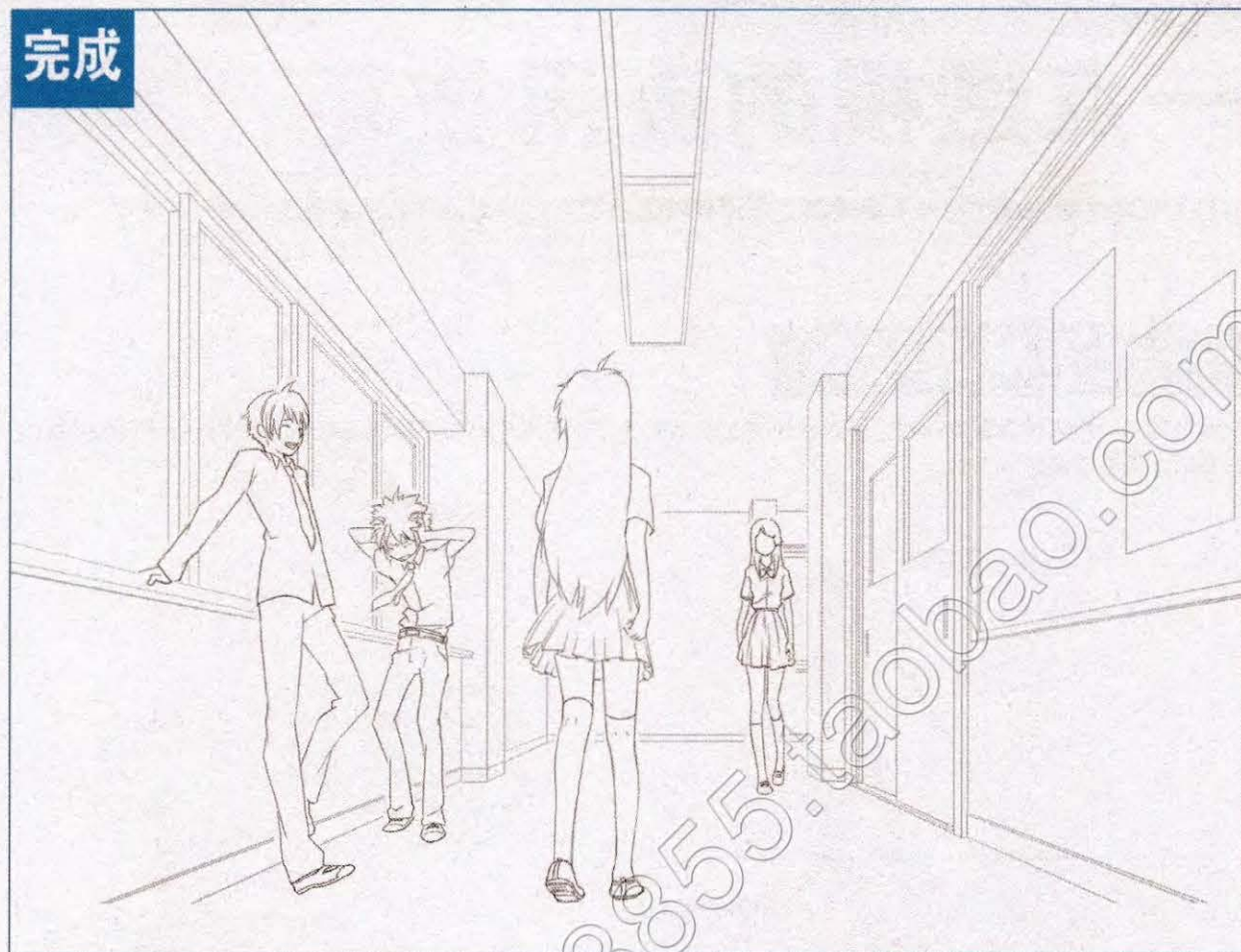
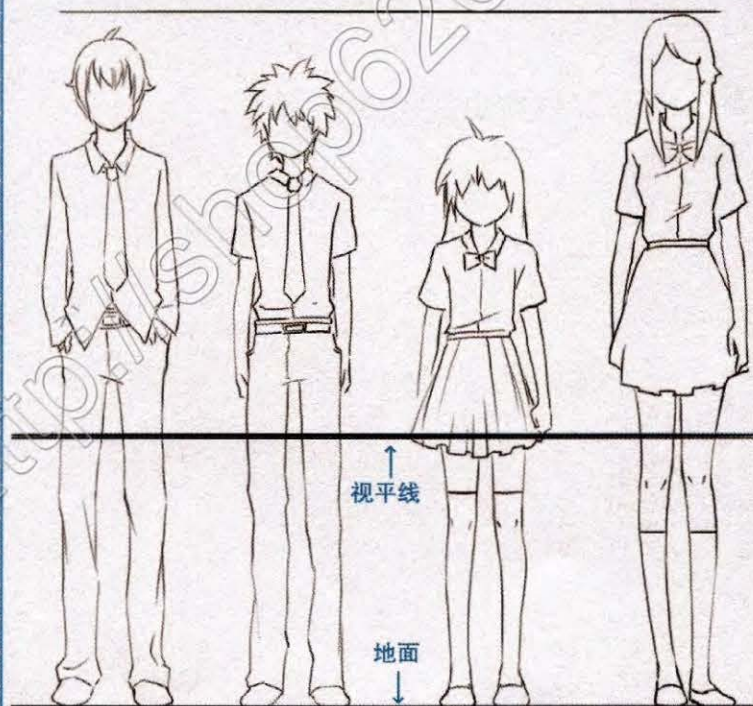
在学校的走廊上站着四个人物。注意一下这四个人物之间的远近感。

Process 01 画出背景

运用一点透视画出走廊。视平线和消失点在绘制人物时也要用到，因此不用擦掉。

Process 02 确定人物的位置

确定人物的位置和大小。先在背景中画入立方体，作为基本的参照。

Process 03 画出轮廓

在立方体中画出人物。这时，中间作为基准的人物的大腿在视平线上，所以其他人物也要参照这个位置。

Process 04 引出透视线

确定人物的位置后，从头部、肩部、胸部、膝盖等部位向消失点引出透视线，并描绘出不同角度的人物。

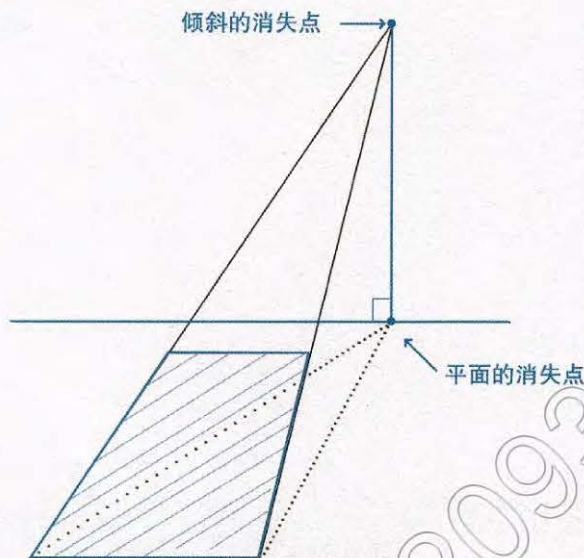
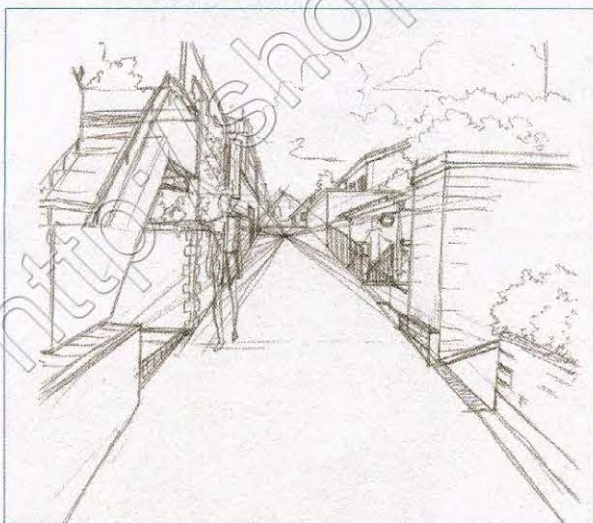
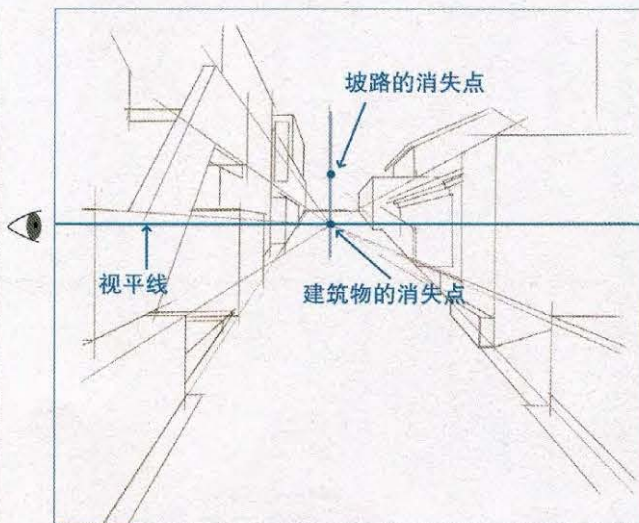
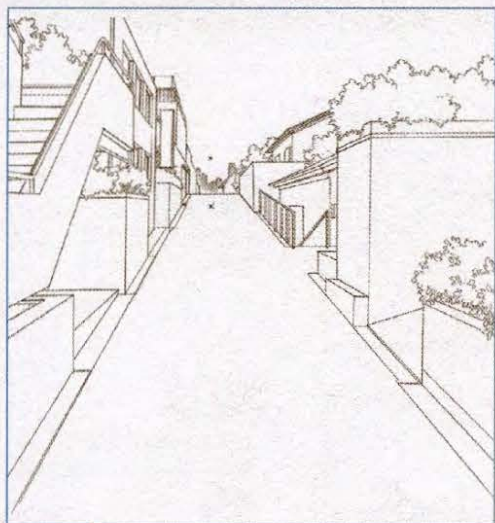
完成

要点

绘制人物时的要点在于所有人的足底和视平线的位置要一致。首先，确定作为基准的人物的哪一部分在视平线上，其他人要相应地作出调整。除非在特殊的位置上，否则所有人的足底都处于同一平面上。绘制时要注意这两点。

掌握基础后正确地画出背景！

一点透视的应用技巧

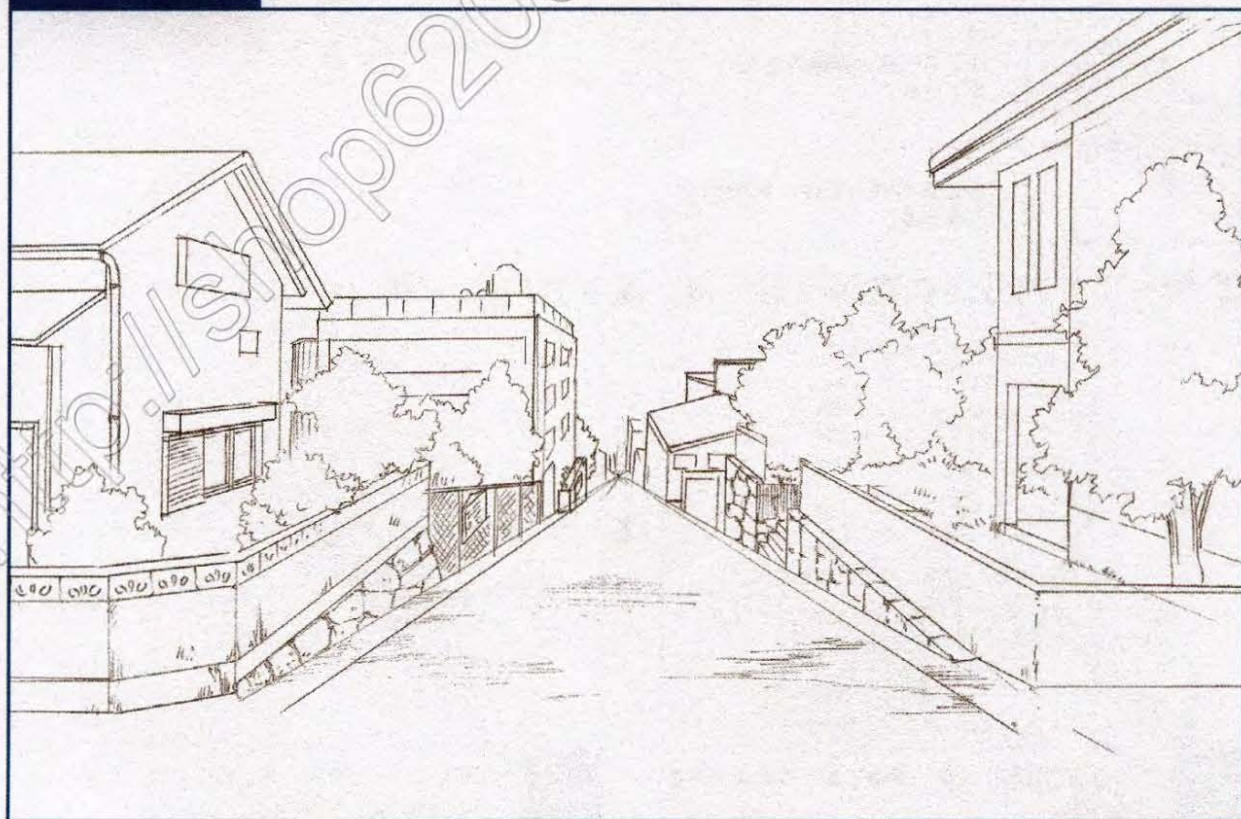
掌握绘制要点后尝试挑战一下应用篇。下面以漫画中常出现的坡路和教室背景为例讲解应用技巧。

一点透视的倾斜

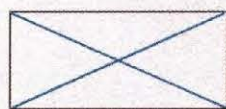
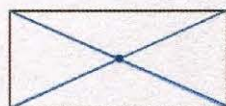
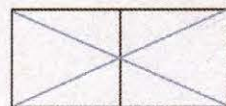
在绘制坡路、屋顶等倾斜物体时，可以在平面上的消失点基础上再延伸出新的消失点。下图中是在平面的消失点的垂线上确定倾斜的消失点。

绘画中运用倾斜技巧的实例，看一下描绘坡路背景的步骤。

01 画出背景的轮廓，确定视平线和消失点的位置。上坡的画面给人一种道路的消失点在建筑物的消失点上方的感觉。

02 引出作为基准的建筑物的视平线，在它的垂线上确定消失线。

03 描绘细节部分，完成草稿后扫描、录入电脑，用墨线勾绘轮廓并添加质感。

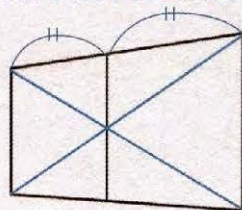
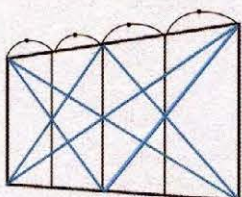
完成

变换

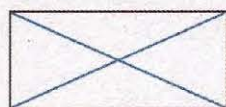
画下坡时，与上坡的情况相反，坡道的消失点在建筑物的消失点的下方。

分割的方法

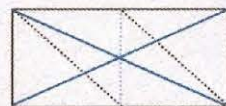
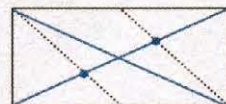
想要准确地画出窗户，“分割”技巧是非常便利的。记住画法后尝试画出拥有明亮窗户的教室背景吧。

这是平均分成两部分的分割画法，是所有分割画法的基础。

①
引出对角线。

②
在对角线的交点处作上记号。

③
引出通过该点的垂线，这条垂线就是两等分线。

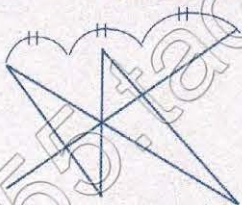
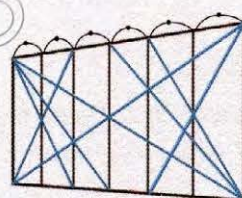
二等分

即使运用透视原理，分割的方法也是一样的。

四等分

重复同样的分割方法，就能画出四等分、八等分的画面。

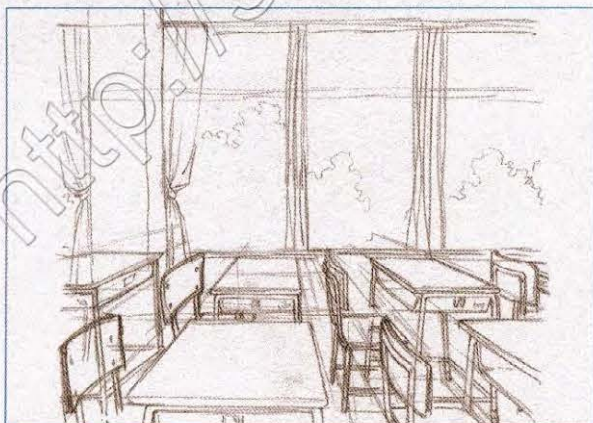
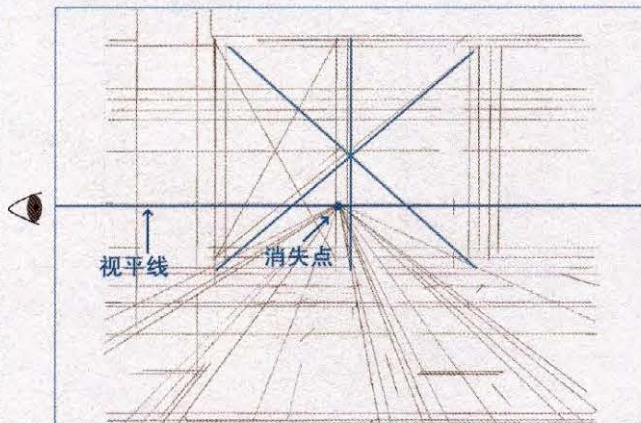
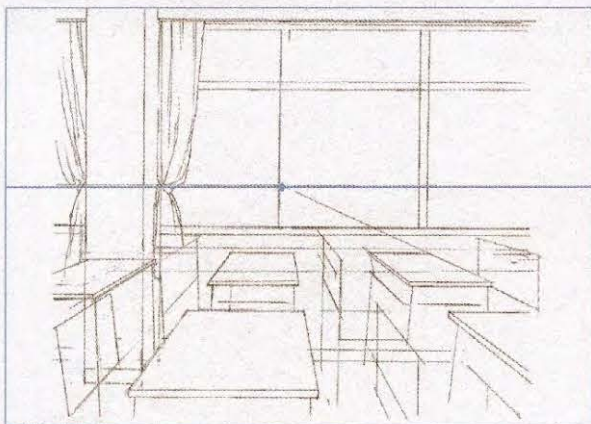
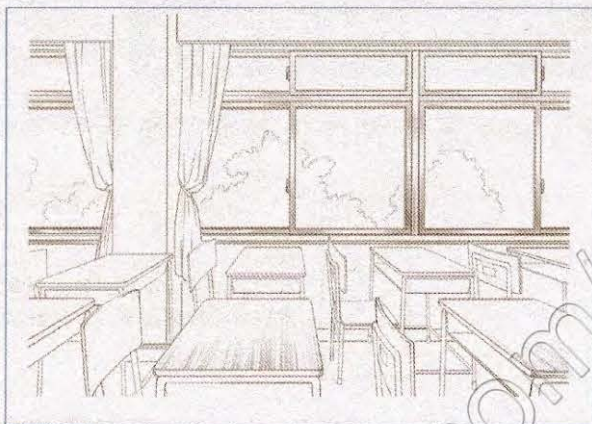
这是平均分成三部分的分割方法，运用了二等分的分割技巧。

①
引出对角线。

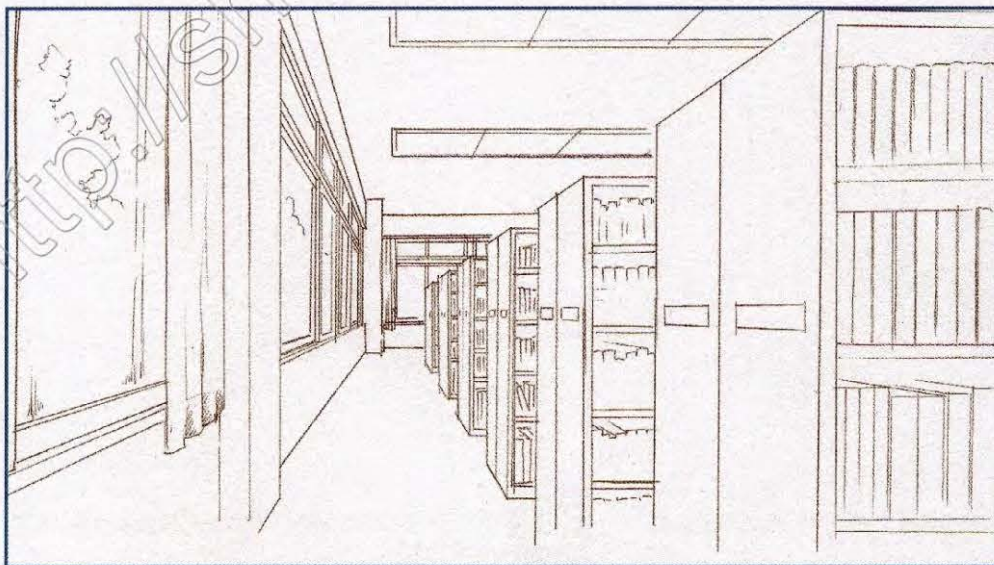
②
从对角线的交点引出垂线，首先分割成两部分。

③
两等分后继续再各引一条对角线。

④
在②与③的对角线的交点处作上记号。

⑤
通过这两点的垂线，就是三等分线。

二等分

即使运用透视原理，分割的方法也是一样的。

六等分

同样的分割方法，就能画出六等分的画面。

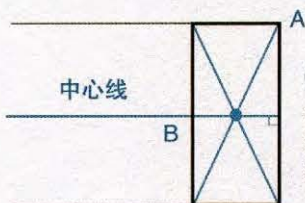
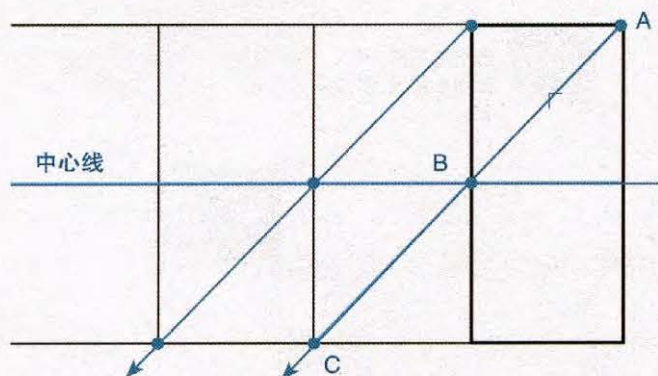
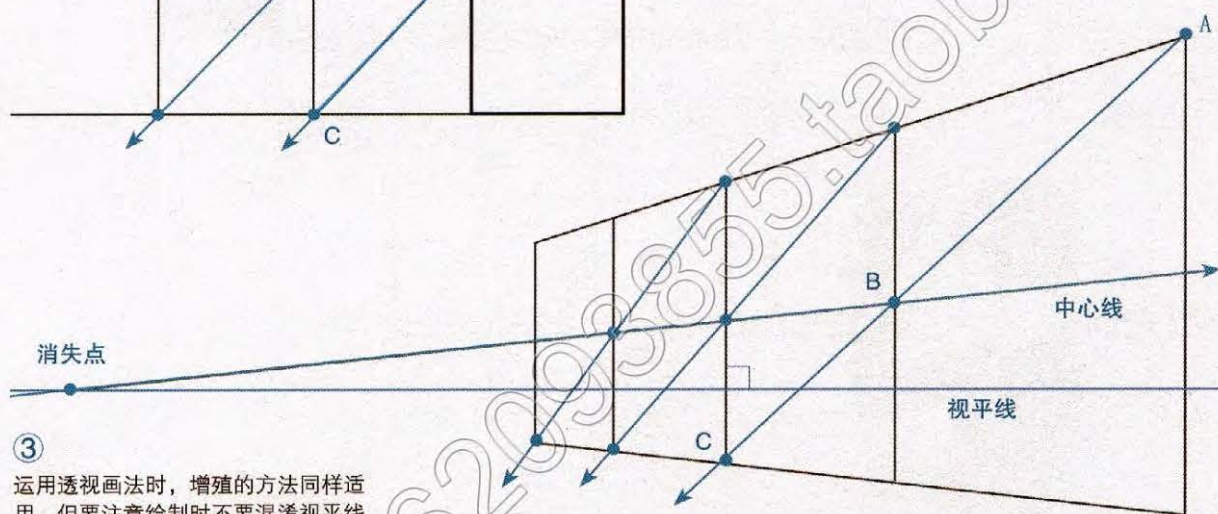
看一下分割技巧在实际中的应用，绘制窗户的步骤。

01 画出教室的轮廓。这时，要确定视平线和消失点在什么位置。

02 向消失点引出透视线，再引出分割窗户的辅助线。旁边的两扇窗户也用同样的方法分割。

03 绘制出窗框，再确定柱子、桌子的位置等。

04 画出细节部分后，完成草图，扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓以及其他细节部分，完成画稿的绘制。

完成

变换

使用透视后窗户的分割方法也是一样的，引入辅助线就能准确地绘制完成。另外，在绘制书柜等等距离摆放的物品时，使用该分割技巧也能准确地画出间距。

同样形状的增殖

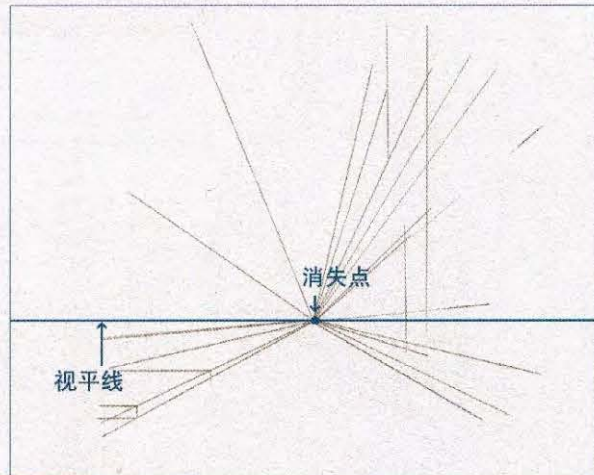
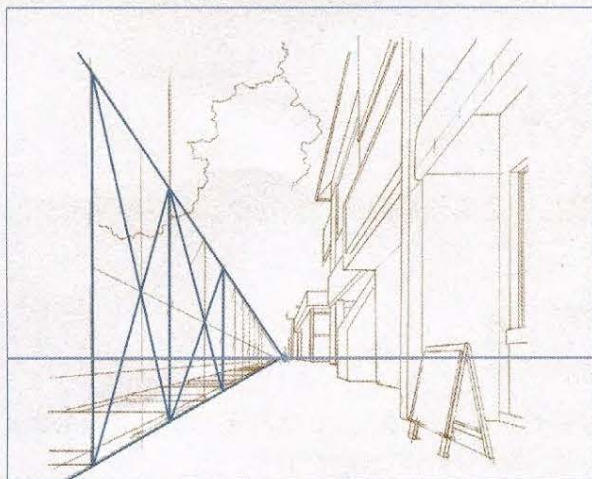
以任意一种形状为基准，不断地叠加叫“增殖”，这是重复绘制同种事物时非常有效的技巧。

首先要记住作为基准的墙面的增殖方法。

①
确定基准的大小后，引出对角线确定中心线的位置，并延长顶边和底边。

②
将A与中心线的交点B连接的对角线延长，与底边的交点作为C，从C点引出垂线，就得到了与基准同样的形状。重复此方法，能不断地画出相同的图形。

③
运用透视画法时，增殖的方法同样适用。但要注意绘制时不要混淆视平线和中心线。

中心线
A
B
C
消失点
视平线

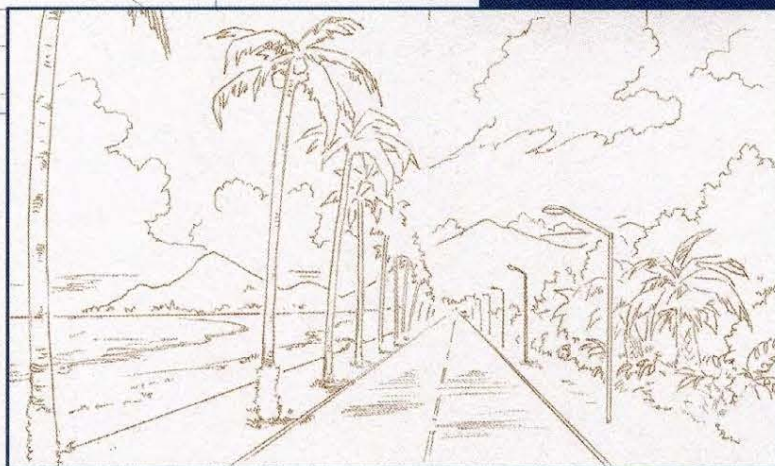
增殖技巧适用于描绘柱子、路旁的树木、路灯等各种连续的相类似的事物。

看一下增殖技巧在实际中的应用，描绘林荫路的步骤。

01 画出林荫路的轮廓。这时，要确定视平线和消失点在什么位置。

02 向消失点引出透视线。在这个阶段要确定道路的宽度等因素。

03 画出前面的作为基准的树，引出辅助线使树木增殖。

04 画出细节部分后，完成草图，扫描后录入电脑。用墨线勾绘轮廓以及其他细节部分，完成画稿的制作。

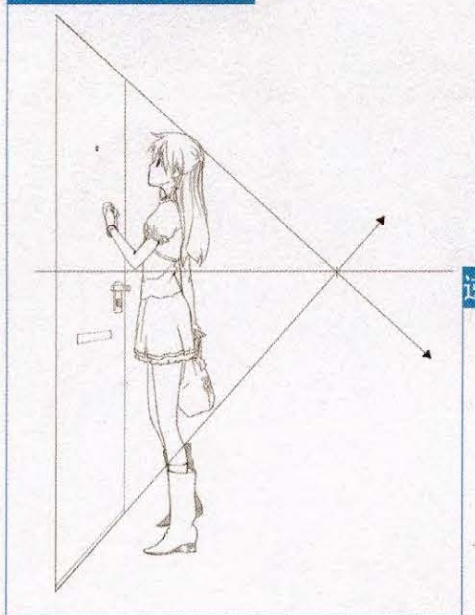
完成

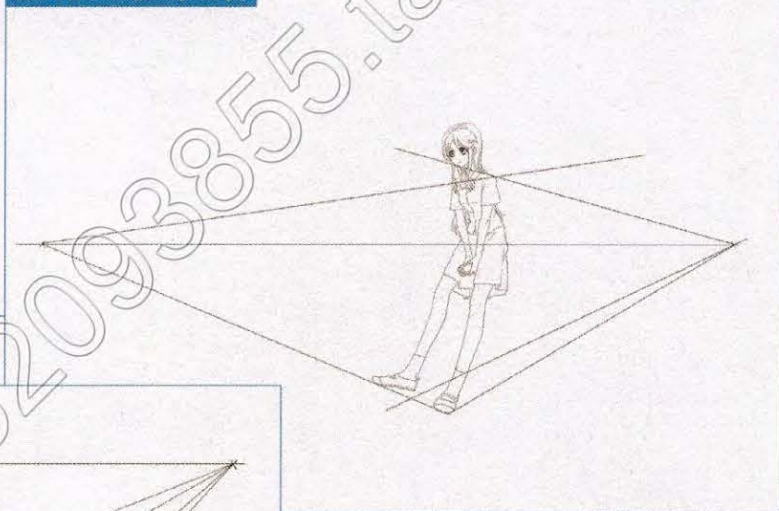
变换

用增殖技巧画出的椰子树和路灯。树木的高度应以透视线为基准。

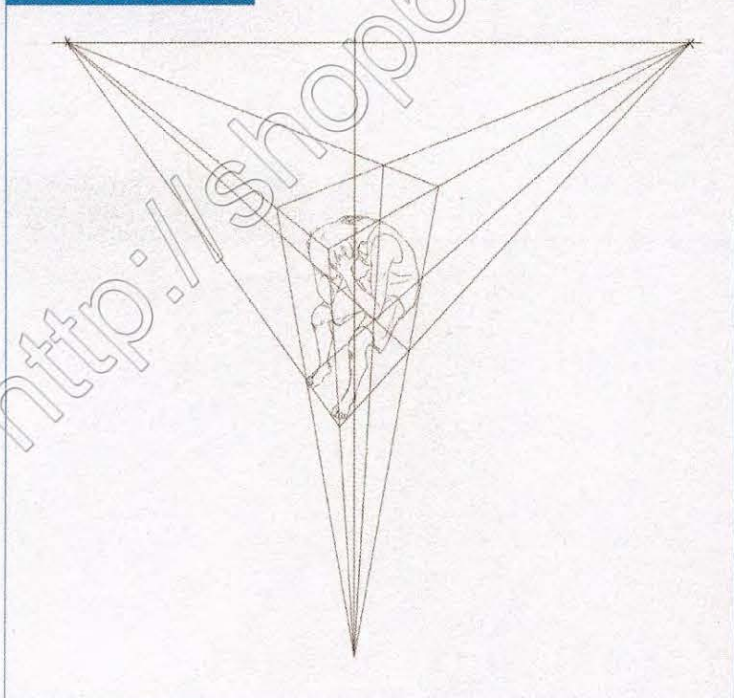
记住便利的透视方法

熟练掌握逆透视法

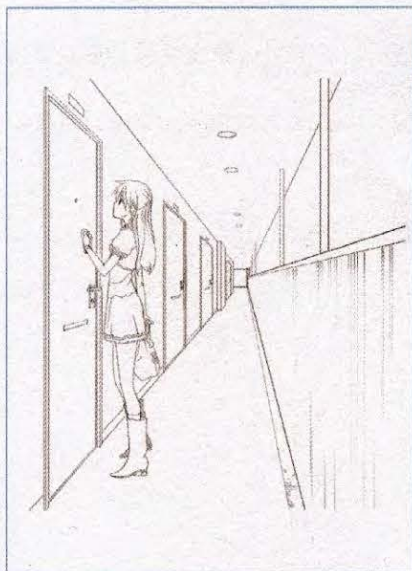
前面学习了在背景中加入人物，但也有先画出人物再相应地添加背景的情况，这样有利于将画面分配得更合理。

用“逆透视法”绘制的背景

逆透视法是指先画出人物再相应地引出透视线的方法，是能够强调人物动态、表达人物心理的背景的简便画法。

逆一点透视的场合

逆两点透视的场合

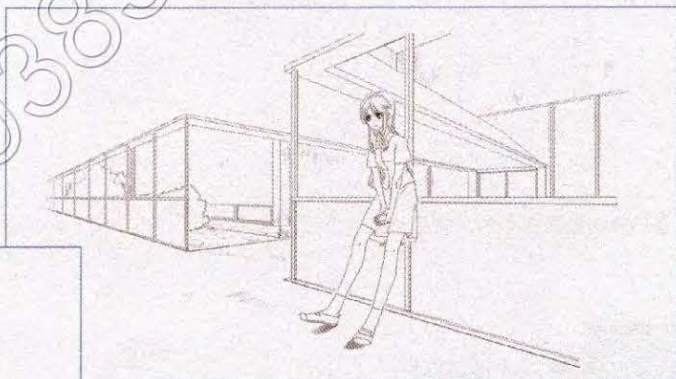
逆三点透视的场合

要先画出人物并确定视平线然后确定消失点，再从人物的头部、肩部、脚尖等引出透视线。

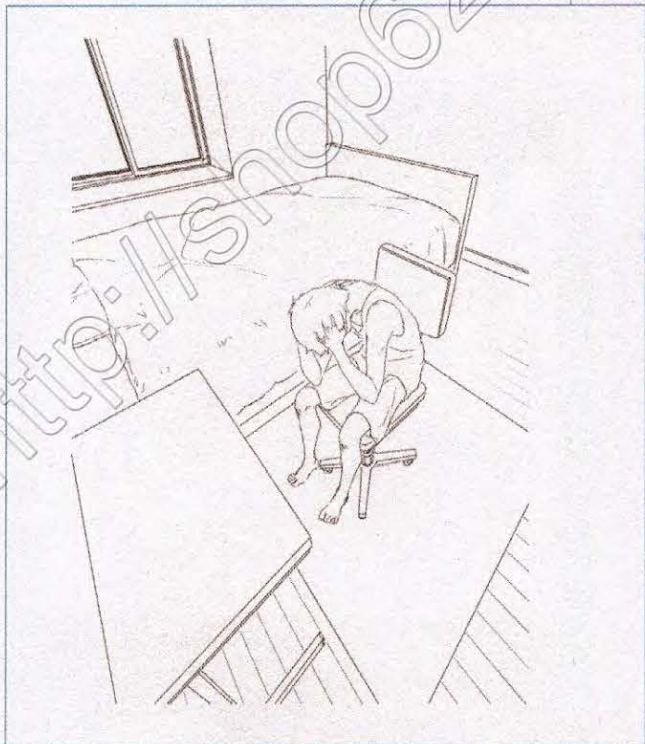
逆透视法的使用方法和意义

- ●人物和背景发生接触时，透视不容易失真。
- ●以人物为主体，尽量不要画入多余的背景。
- ●根据人物的状态来设计背景。

要点

这幅插图是运用逆一点透视绘制的人物在大厦走廊上的情景，要点是人物的手和门的接触的表现。这种情况下应使用将人物作为主体的逆透视法来绘制，人物和门的位置关系表现得更加合理。

要点

这幅插图与逆一点透视相同，人物和背景发生接触。逆两点透视的画面背景看起来更广阔，通常用于想真实反映背景的情况下，想表现包含背景的画面状况时使用这种方法会更好。

要点

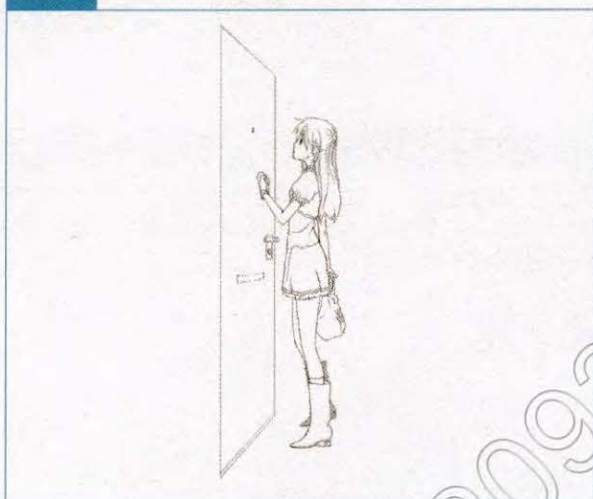
这幅插图是用逆三点透视绘制的人物抱头的画面。像这样用大角度的俯视或仰视绘画时，使用逆三点透视会更加简便。除此之外，绘制人物躺在地上、蹲在地上等画面时，使用逆三点透视效果也很好。

从人物开始绘画！

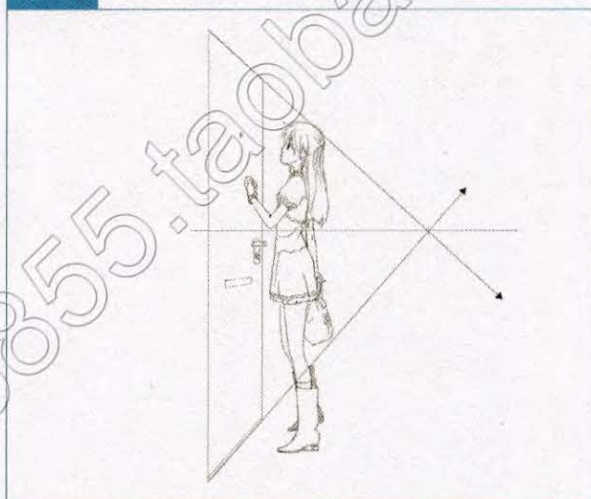
用逆一点透视法描绘背景

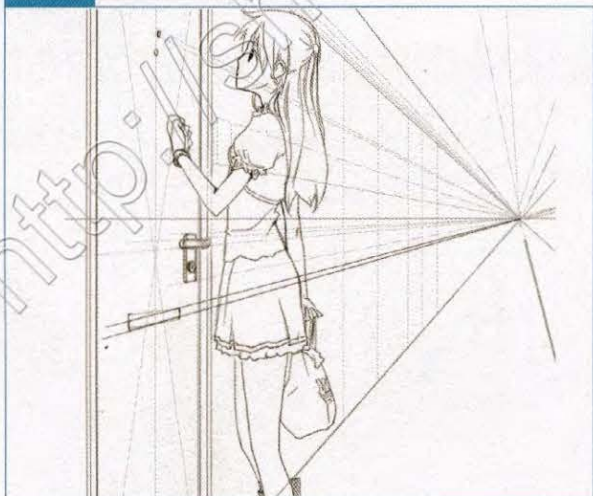
看一下在画完人物之后描绘背景的逆透视法的画法。这是绘制以人物为主体的画面时非常简便的一个方法。

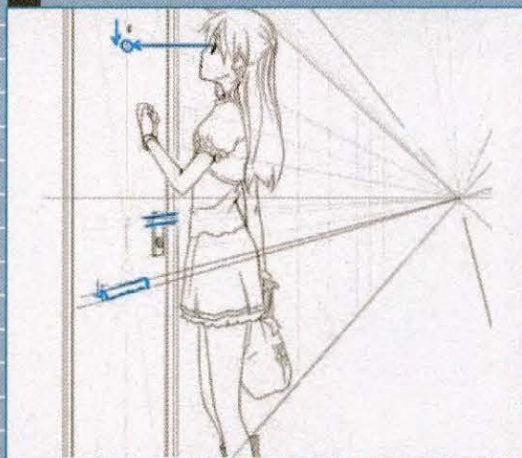
建筑物的走廊

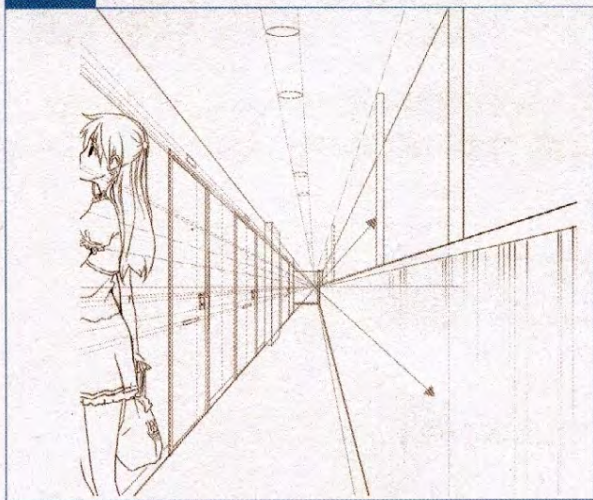
首先画出作为画面立体的人物和门，以其为中心画出背景。要点是在调整背景细节部分的同时进行下一步创作。

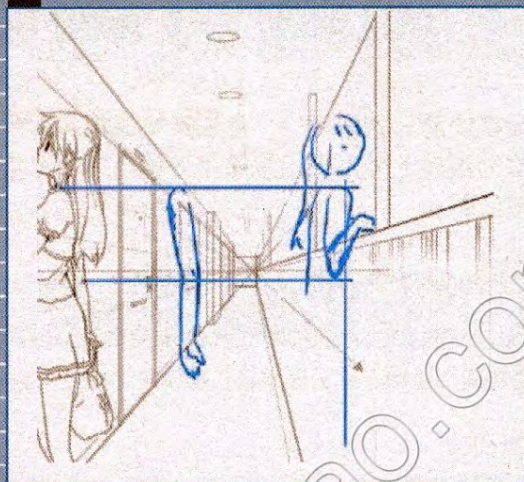
Process 01 画出人物

画出作为画面中心的人物后相应地画出门的轮廓。

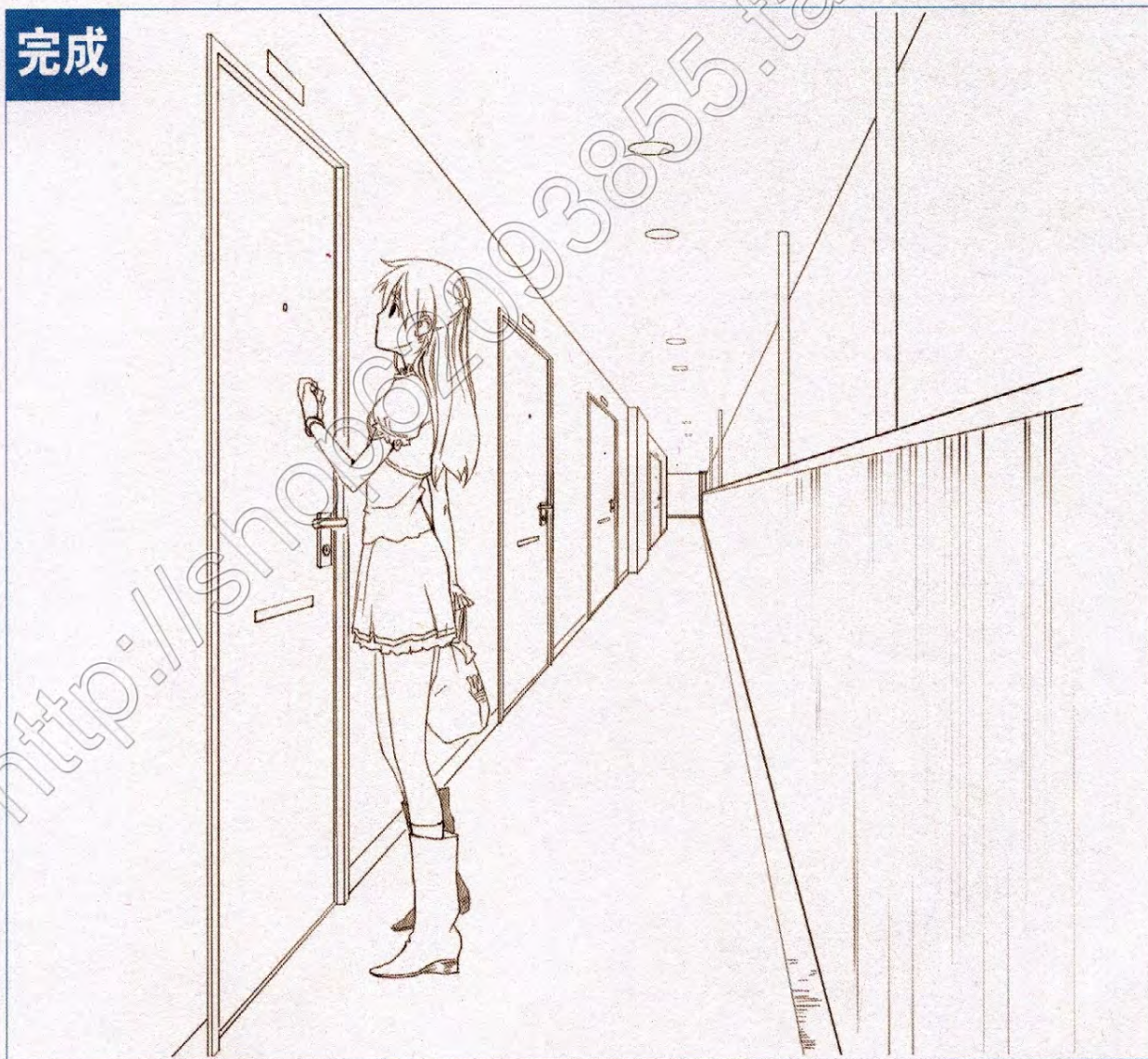
Process 02 确定视平线和消失点

这时，确定视平线，大致在人物腰部的位置，在门的透视延长线和视平线的交点处确定消失点。

Process 03 引出透视线。

以消失点为基准引出透视线。

要点

参照透视线修正门上的报箱、把手等偏离的角度。门镜设置在与人物视线平齐的高度上。

Process 04 画出走廊

确定大厦走廊栏杆的高度。由于一切以人物和门为基准，所以要注意他们之间的协调。

要点

为了使人物和栏杆平衡，需要引入辅助线，这样就便于理解了。从肩部或肘部引线作为参考。

完成

在实际中引出透视线绘制背景

在绘画过程中掌握一点透视

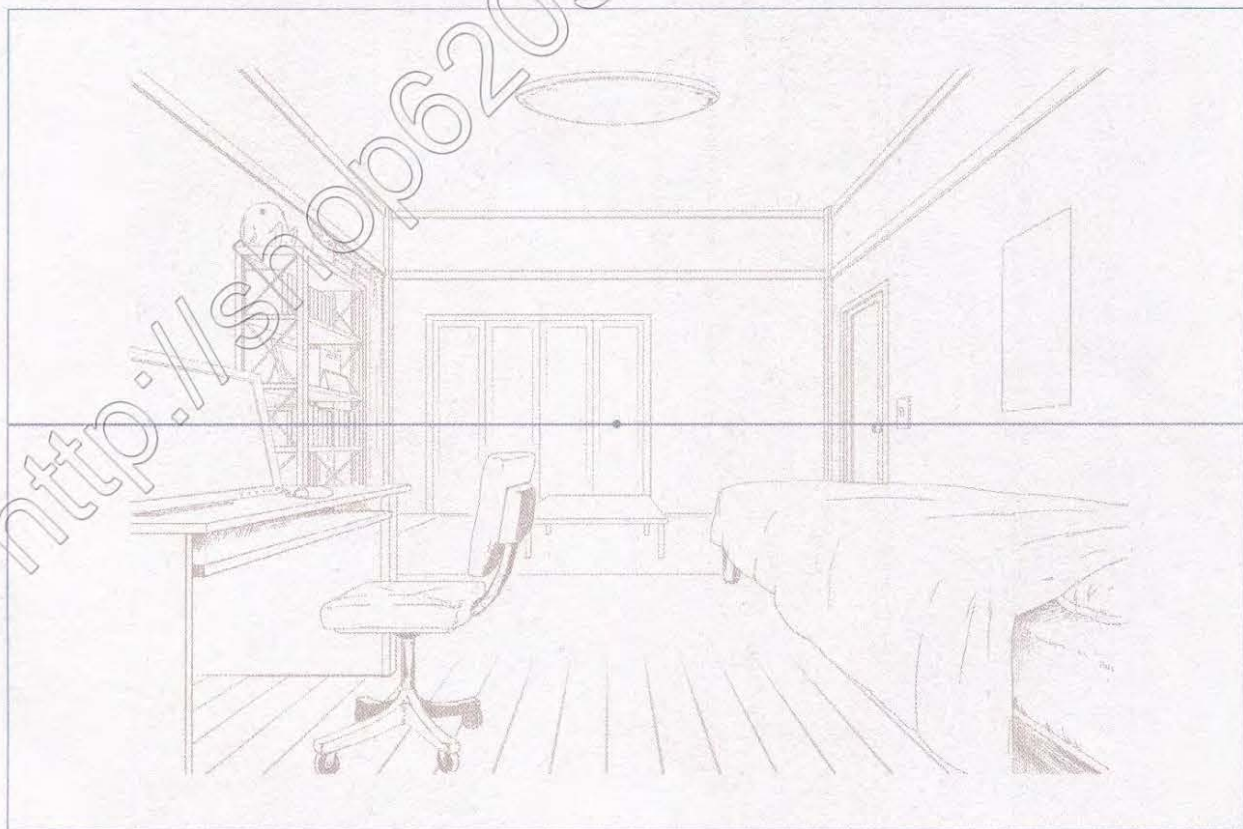
下面将使用前面学过的一点透视来绘制实际中的事物。先确定视平线和消失点的位置，然后在想象的轮廓的基础上引入透视线完善各种小细节，直至完成背景。背景的细节部分和人物可以按照自己的喜好来绘制。

尝试画出“房间”和“林荫路”

在轮廓图的基础上引出透视线，透视线必须集中到一点。

步骤

1. 在轮廓图的基础上引出透视线。
2. 根据透视线确定房间的墙壁等大物体的透视线。
3. 确定桌椅等小物体的透视线。
4. 画出书柜等物体的细节部分。
5. 描绘出各种大小物体。
6. 完成

已完成的插图（见本书37页）

已完成的插图（见本书55页）

步骤

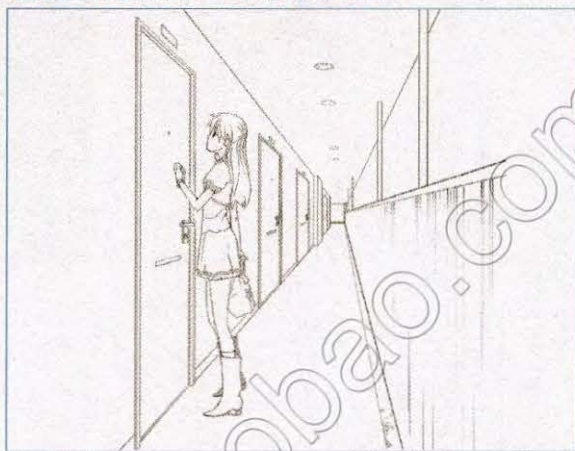
1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 根据透视线确定建筑物等大物体的透视线。
3. 确定植物等小物体的透视线。
4. 画出墙壁的图案等细节部分。
5. 描绘出大小物体。
6. 完成

运用逆一点透视绘图

从人物出发，以人物为主体绘制背景时，使用逆一点透视可以使人物和背景很好地融合。参考已完成的插图，自由地绘制出适合人物的背景吧！

步骤

1. 从人物的头部等部位引出透视线。
2. 在透视线的基础上画出背景。
3. 完善画面中的细节部分。
4. 沿着透视线调整各物体的位置。
5. 完成。

已完成的插图（见本书59页）

Part 4

两点透视

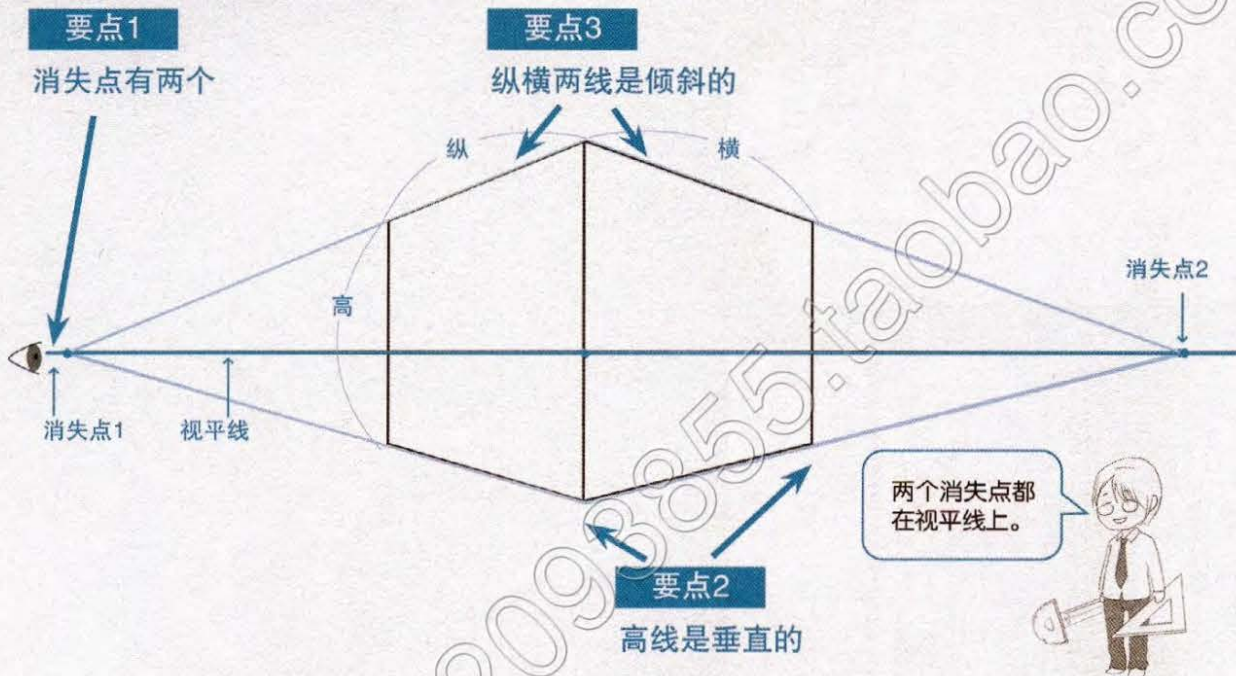
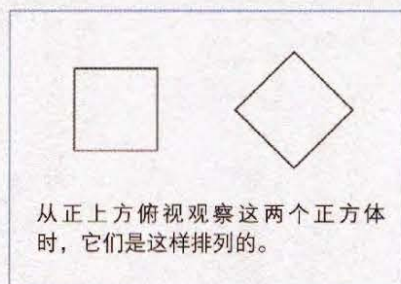
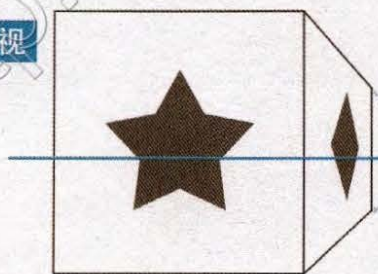
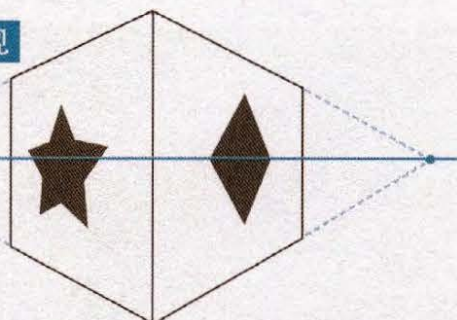
有两个消失点的透视。消失点增加为两个，因此画面的进深变得更广阔。
消失点位置的确定方法也变得更为重要。

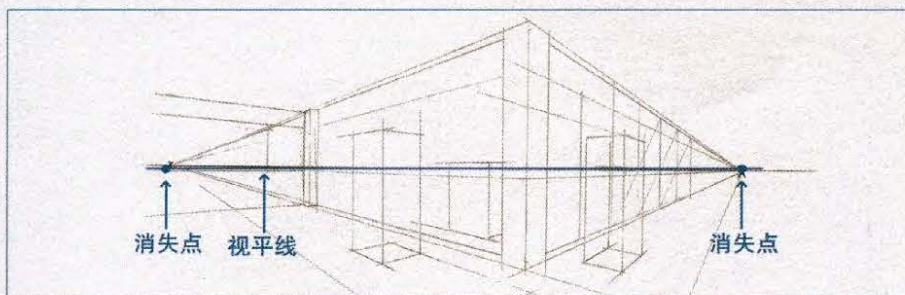
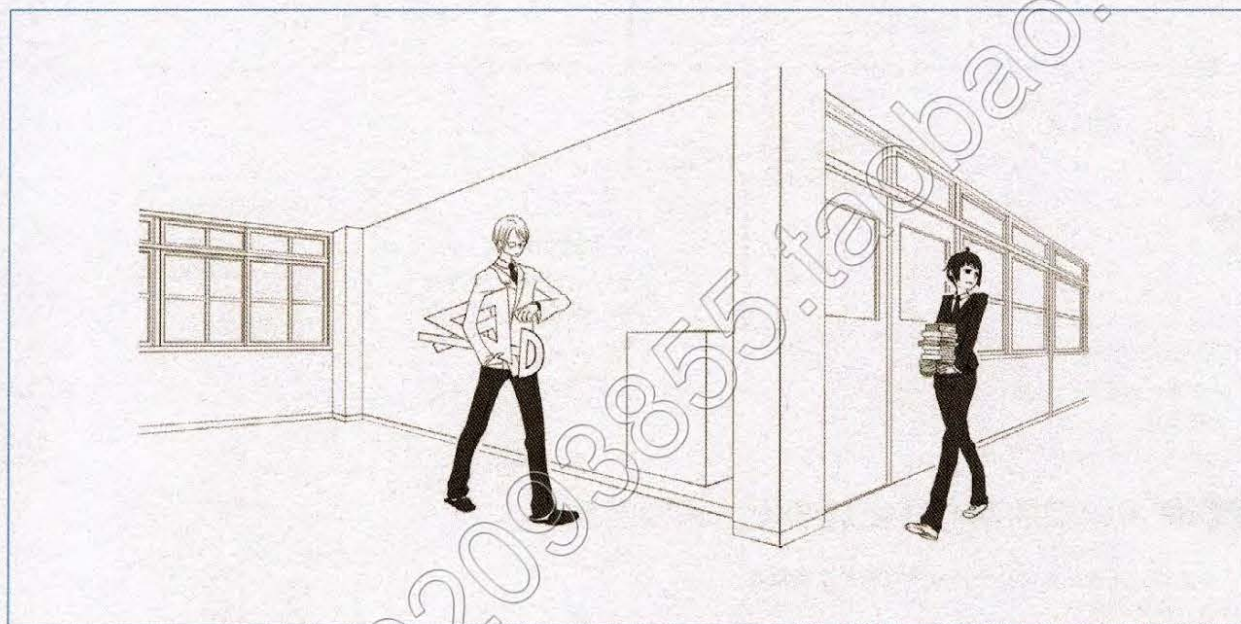
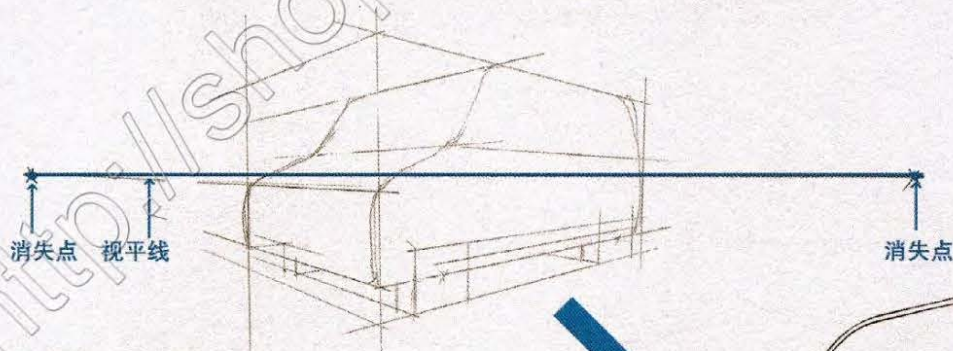
在掌握一点透视后更进一步！

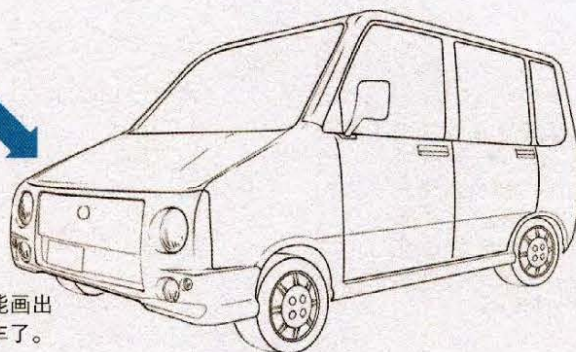
两点透视的基础

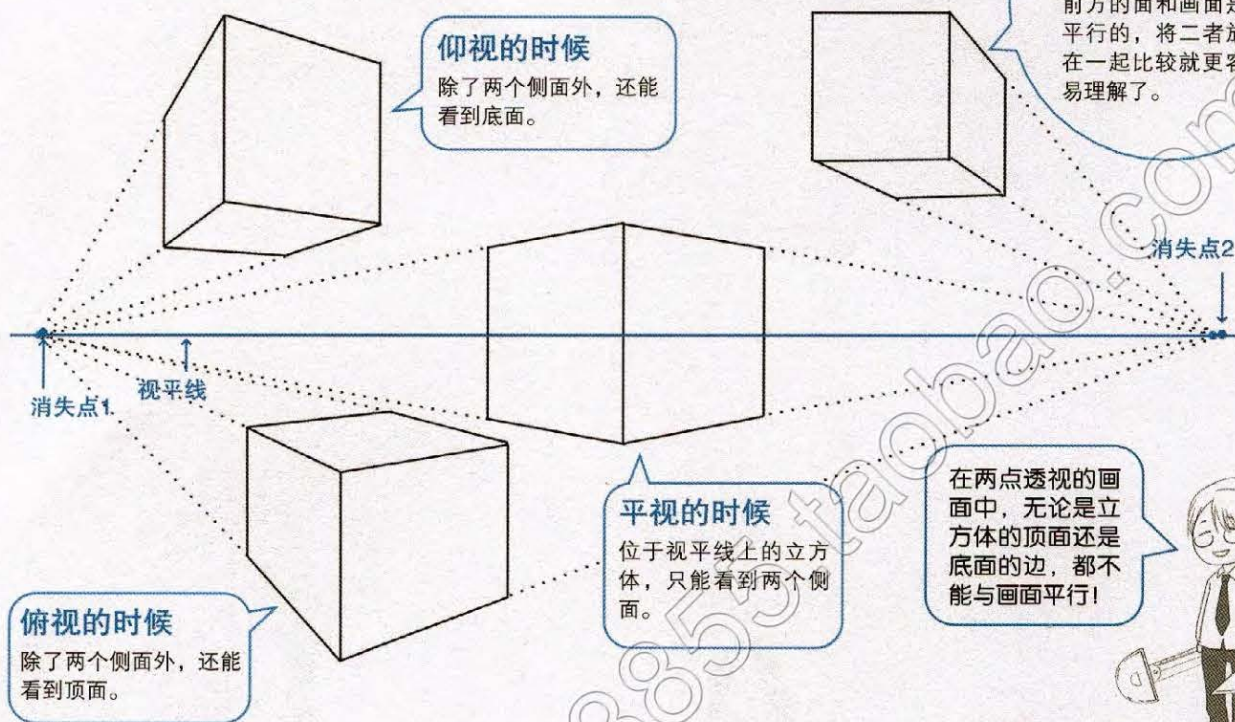
有两个消失点的透视被称为两点透视。在使用两点透视的画面中表现远近感的面增加了，因此能表现出更富立体感的画面。要区分开两点透视与一点透视的差异。

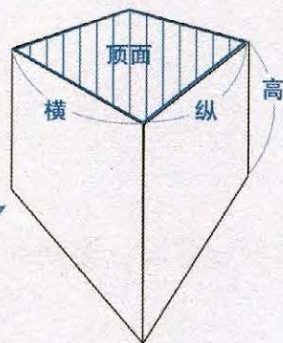
所谓两点透视

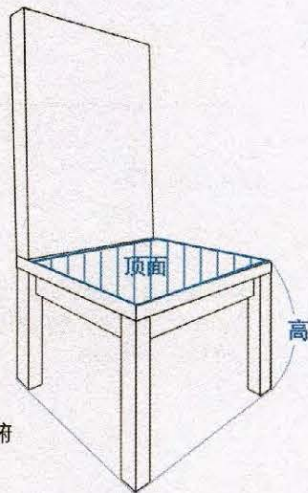
立方体纵向边线的延长线经过消失点1，横向边线的延长线经过消失点2，并且两个消失点都在视平线上。各高线是平行的。

运用两点透视能绘制出这样的画面

这是运用两点透视绘制的学校的走廊。在这幅画中，隐藏着如下的透视关系。

■ 绘制物体时，使用两点透视能更好地表现出它的立体效果。

①使用两点透视绘制汽车。车前玻璃和轮胎的位置是根据引出的透视线来确定的。

②按照两点透视就能画出像这样的立体的汽车了。

仰视与俯视角度下的两点透视

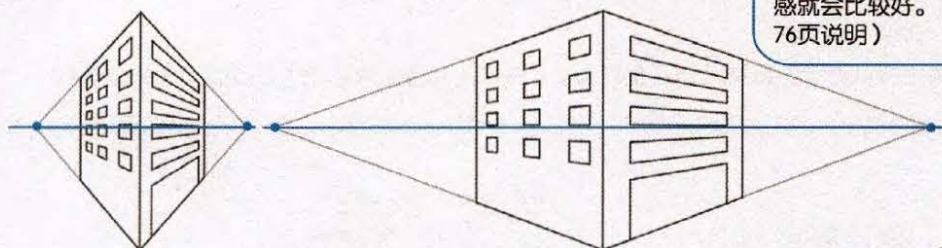
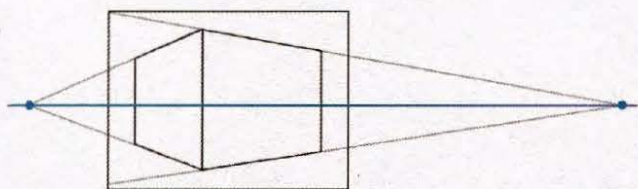
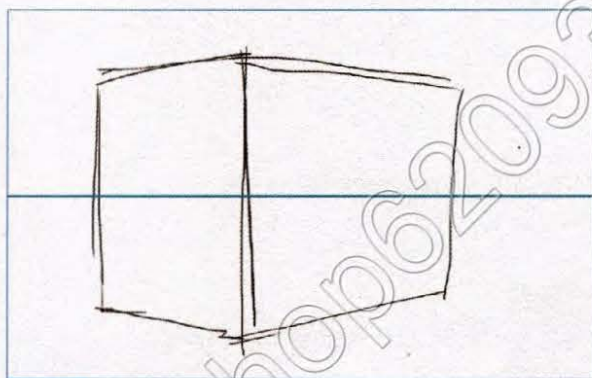
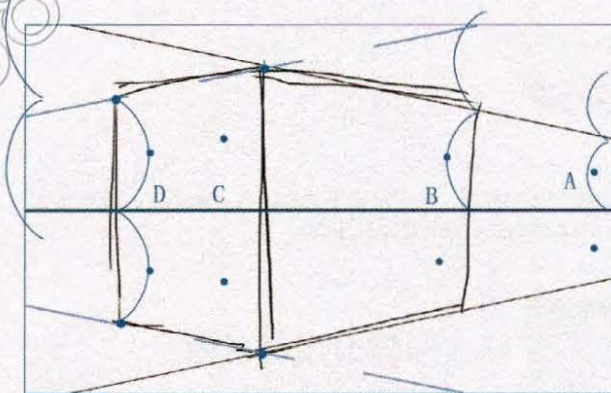
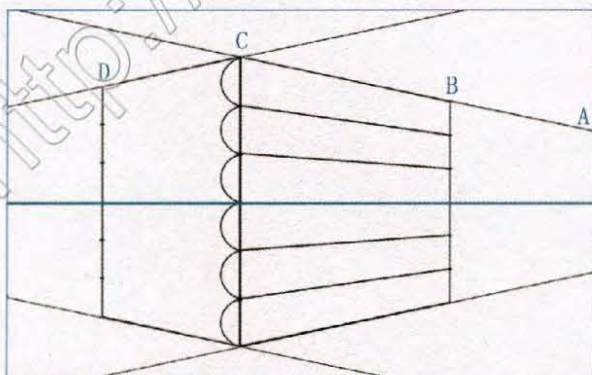
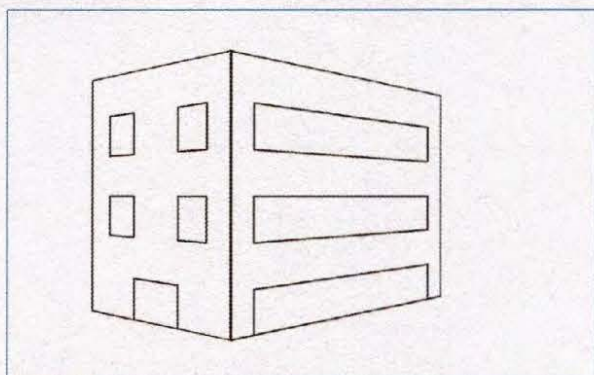
仰视与俯视下两点透视的立方体，除了两个侧面外，还能看到底面或者顶面。无论是仰视还是俯视，纵线和横线都是汇集到消失点1或2的，高线与视平线垂直。

使用俯视的两点透视能画出这样的图画。

下面让我们来看一下使用仰视或俯视的两点透视能画出怎样的图画吧。

①确定视平线和消失点，再画出确定椅子结构的透视线。以立方体的顶面作为椅子的座位，立方体的高线作为椅子腿。

②这样，就能画出俯视角度的椅子了。

消失点在画面以外的情况

运用两点透视绘制建筑物时，要注意两个消失点之间的距离。因为常常会出现消失点在画面以外的情况，所以要记住绘制的要领。

两点透视的消失点相隔越远，画面就越漂亮。

如果消失点离得很近，那么大楼就显得得很局促，显得不协调。让消失点离得远一些，平衡感就会比较好。（详见76页说明）

消失点在纸张以外的绘制技巧

消失点在纸张以内时，就当作纸张有足够尺寸来绘制就可以。如果当纸张满足足够的大小有困难时，可以按照下面的方法，描绘出细微的透视线来完成绘画。

01 确定视平线后画出大楼的轮廓。可将视平线一直引到纸的边缘。

02 从轮廓图上引出上下的透视线，测量透视线与视平线的距离（A）。以与A的比例相同的比例确定高线（BCD），同理，引出相反方向的透视线。

03 引出正确的透视线后将BCD所在的纵向线分成六份并作出标记，连接相应的标记。

04 以步骤3中引出的线为基础，引入立方体中的线直至完成。

学习两点透视后绘制出更加立体的背景！

使用两点透视作画

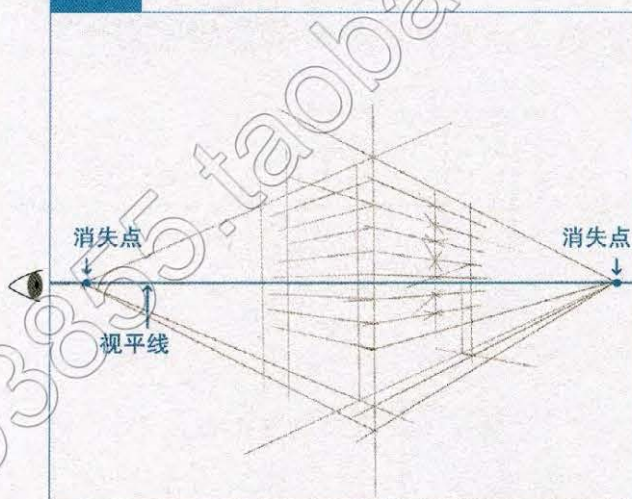
掌握了两点透视的基础后，让我们来练习一下吧。消失点增加为两个以后，能绘制出进深感更为广阔的画面。

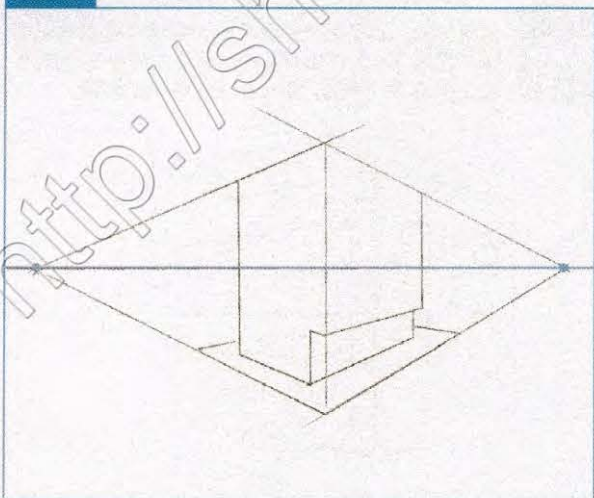
大楼

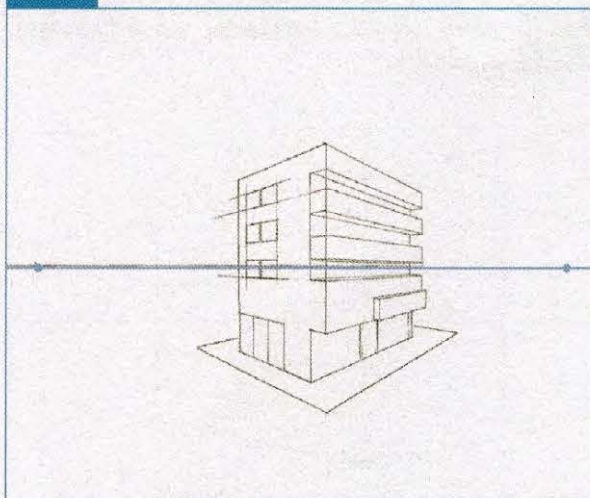
商业街和繁华的街道上一定会有大楼。使用透视画法可以很好地表现出它的平衡感。

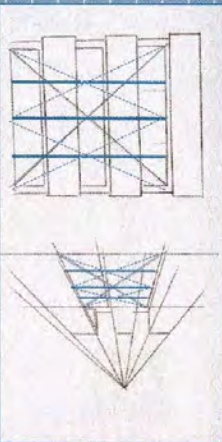
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

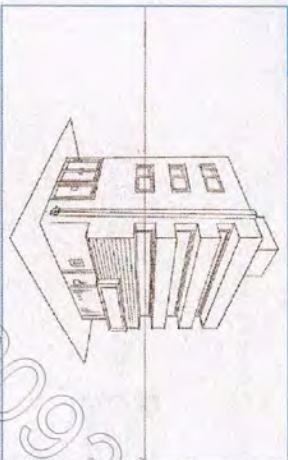
画出大楼的轮廓，考虑好视平线和消失点的位置。两个消失点的距离越大，越容易画好平衡。

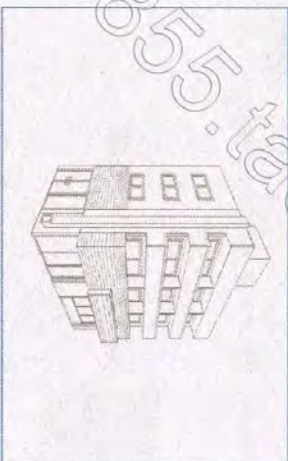
Process 02 引出透视线

向消失点引出构成建筑物轮廓的透视线。

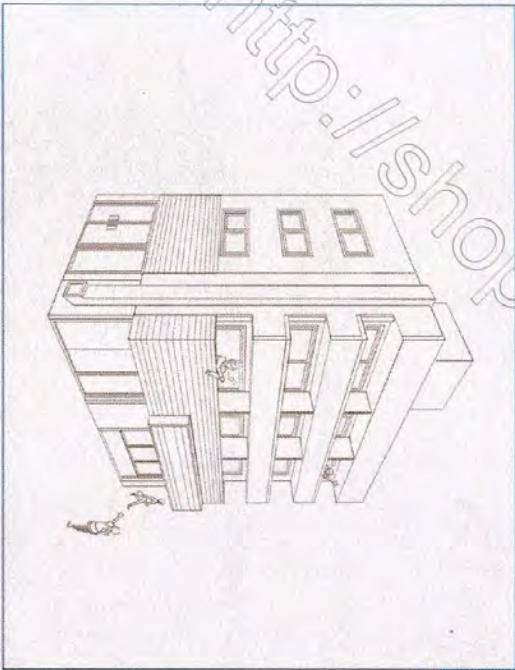
Process 03 从大物体引出透视线

确定建筑物的轮廓。这时要逐一确定建筑物的轮廓线。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定窗户、阳台等的位置。

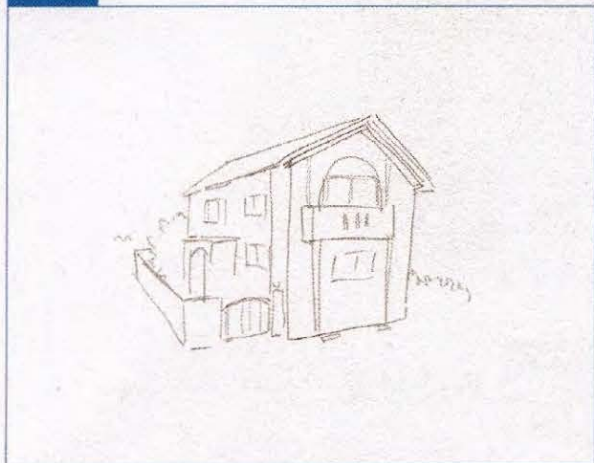
要点

绘制窗户时可以像运用一点透视时那样，先引出对角线，然后在交点处引垂线，这样就能平均分割（52页说明）。楼梯的分割方法见82页说明。这幅画中绘制的是在同一平面上的窗户，并不是一个一个地画出来，而是一次分成若干份同时完成的。

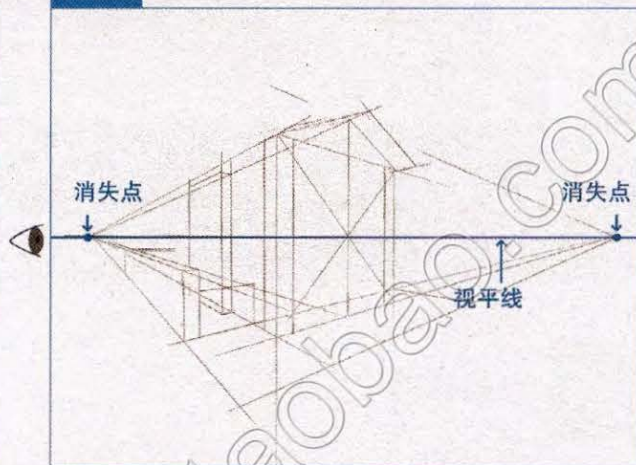
Process 05 完成草图

描绘出大小物体后完成草图。将其扫描后录入电脑，之后便是电脑操作了。

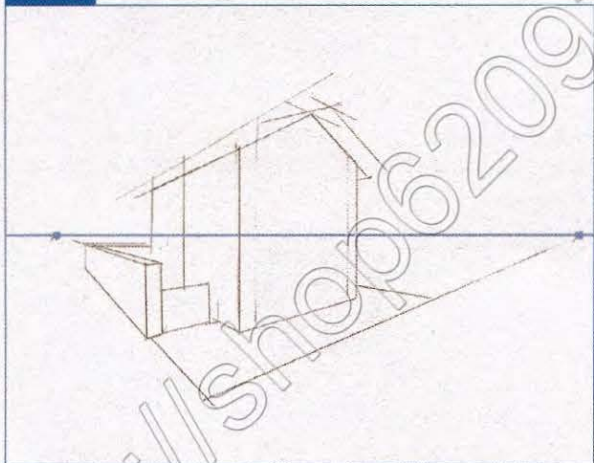
Process 06 表现质感

用墨线勾绘轮廓，进一步描绘画面的细节部分。将窗户、墙壁等添加了表现材质、状态的质感后，能使画面的效果更好。

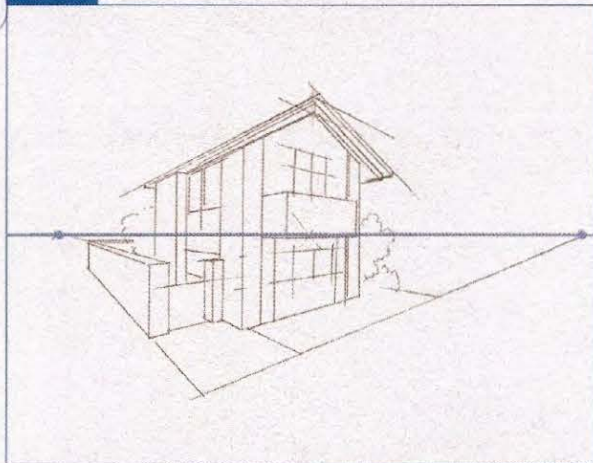
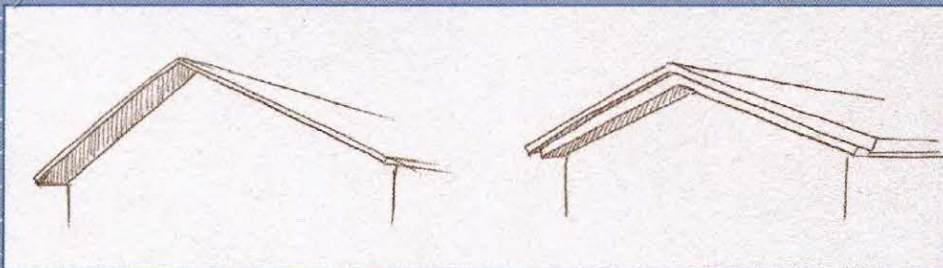
完成

房子

这是漫画中经常出现的房子的外观样式，所以要牢牢掌握。加入围墙、沟渠、植物之后，画面会变得更真实。

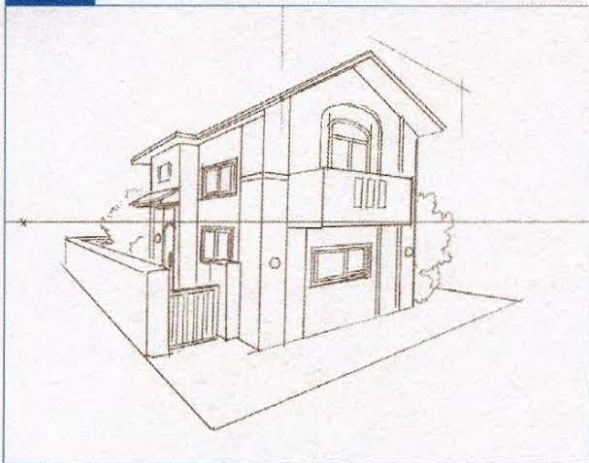
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出房子的轮廓，考虑好视平线和消失点的位置。

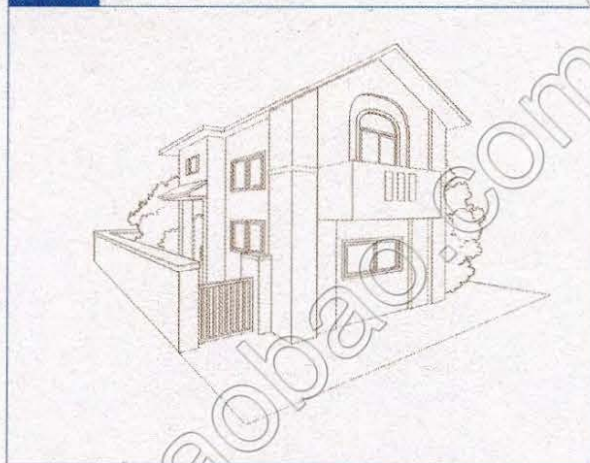
Process 02 引出透视线

以想象画出的轮廓为基础，引出视平线，在确定消失点后引出透视线。

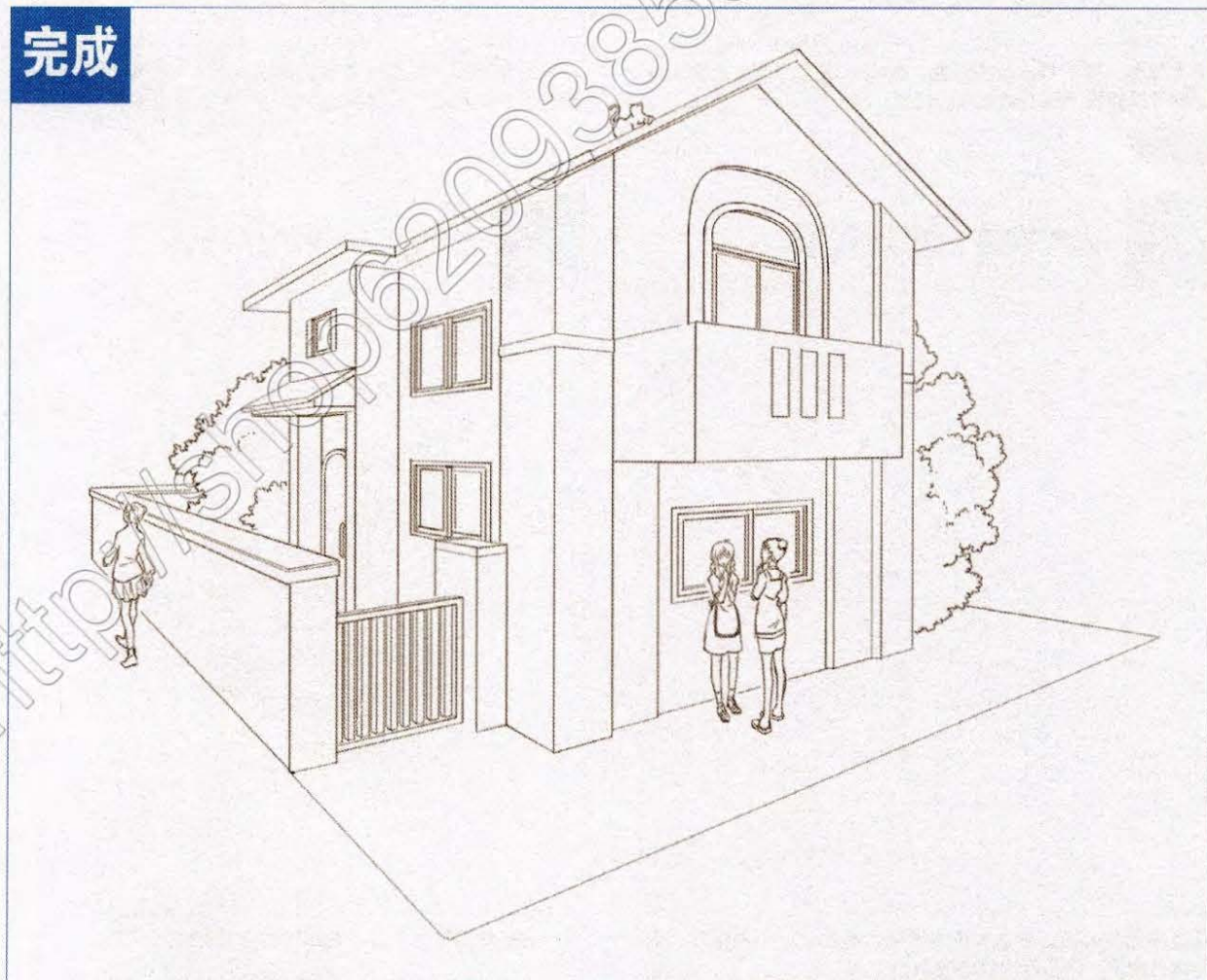
Process 03 从大物体引出透视线

确定房子的轮廓后，确定房顶和墙壁的轮廓。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定窗户、房顶等位置。使用透视后即使是小物体也能准确地表现出进深感。

要点

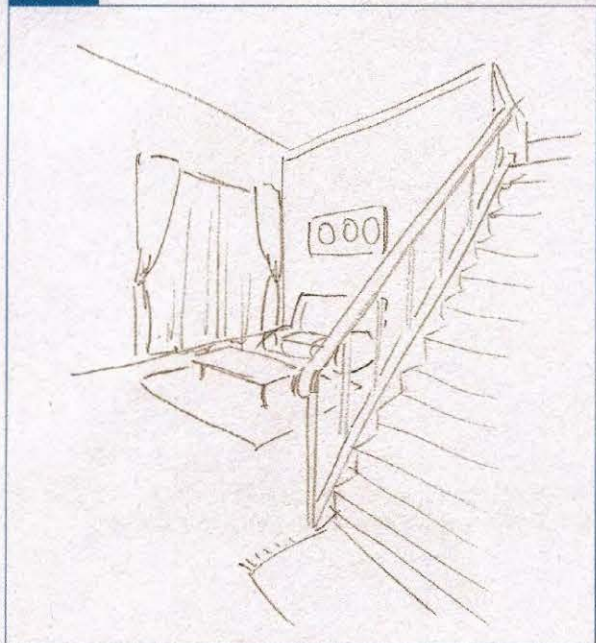
随着房顶的厚度发生变化，房子给人的印象也会发生改变，增强了表现力。房顶的画法，详见84页应用篇的讲解。

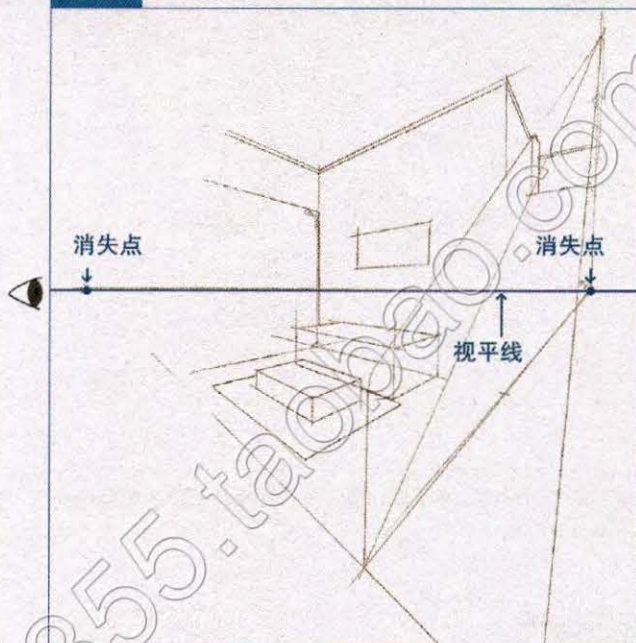
Process 05 画出房子的细节

画出窗户的形状、窗框等细节。阳台和墙壁的细节也要仔细地画出来。

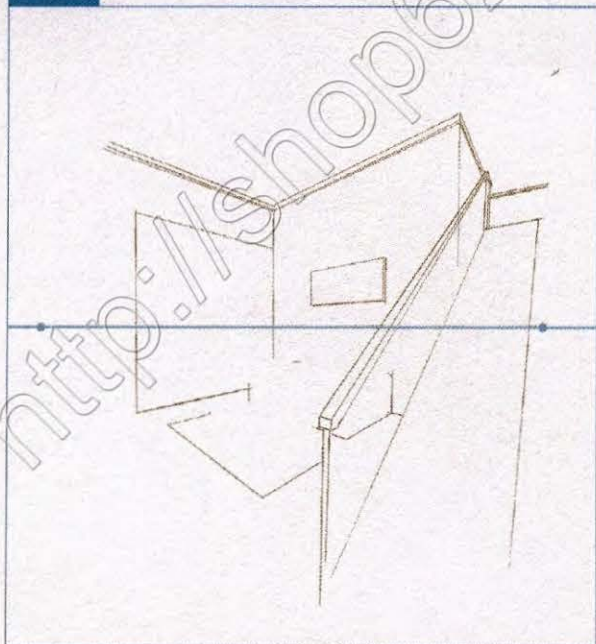
Process 06 录入电脑

完成草图后扫描并录入电脑，用墨线勾绘轮廓。将房顶、墙壁等添加了表现材质的质感后，能使画面的效果更好。

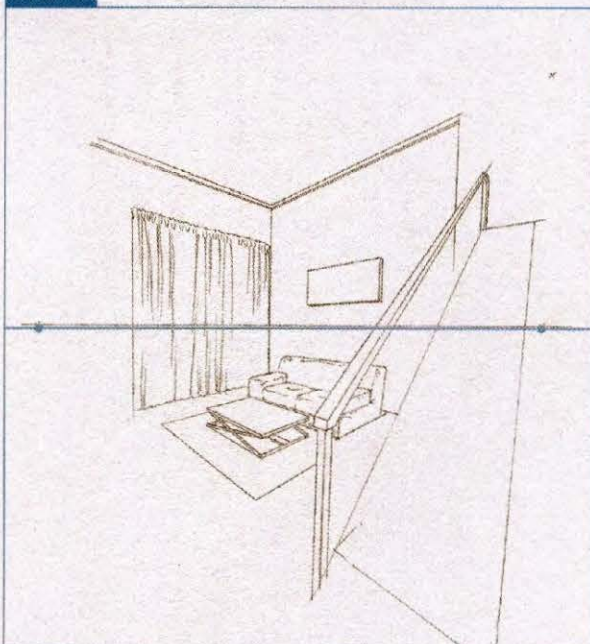
完成

起居室

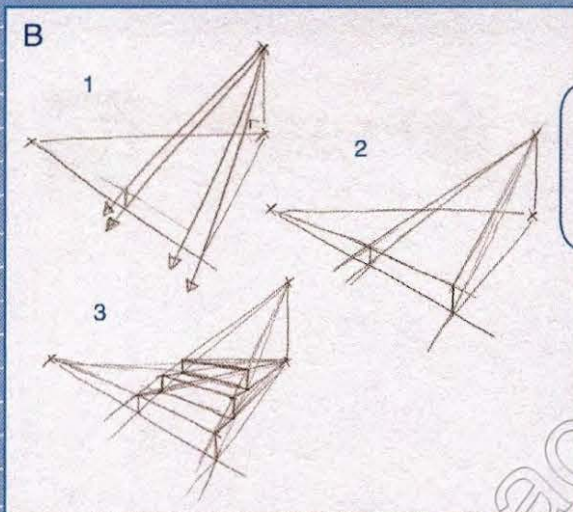
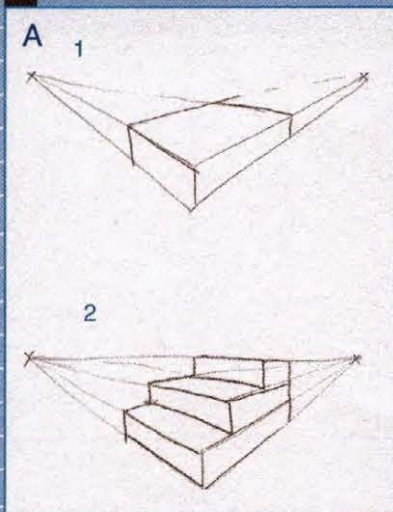
起居室里面有楼梯的房间看起来很复杂，但是使用透视后就能准确地描绘出其内部结构了。

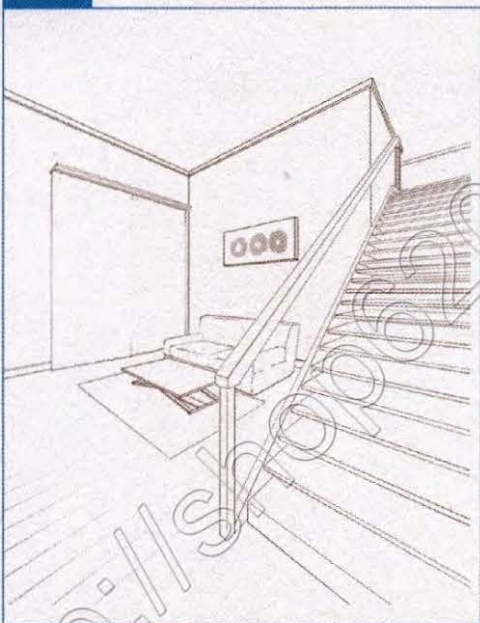
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

确定楼梯、窗户和沙发的位置，画出起居室的大致轮廓。这时要考虑好视平线和消失点的位置。

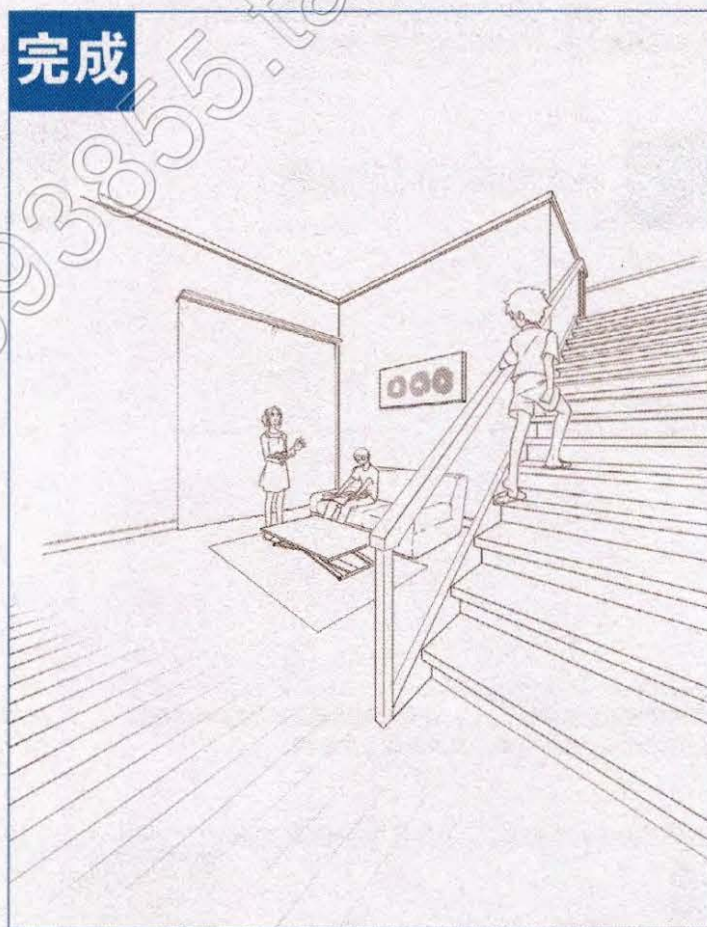
Process 02 引出透视线

以凭想象画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。另外，要引出沙发和桌子的透视线。楼梯的画法参照86页。

Process 03 从大物体引出透视线

画这幅画的时候，要依次确定墙壁、楼梯、扶手的线条，然后确定窗户、沙发和窗帘的轮廓。

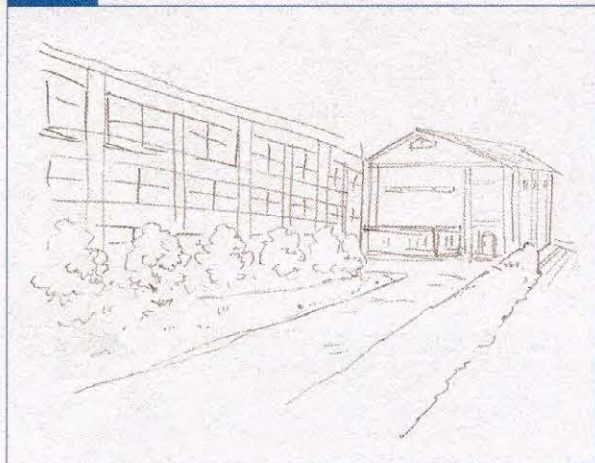
Process 04 进一步描绘细节部分

进一步画出桌子、沙发、窗帘等的细节部分。

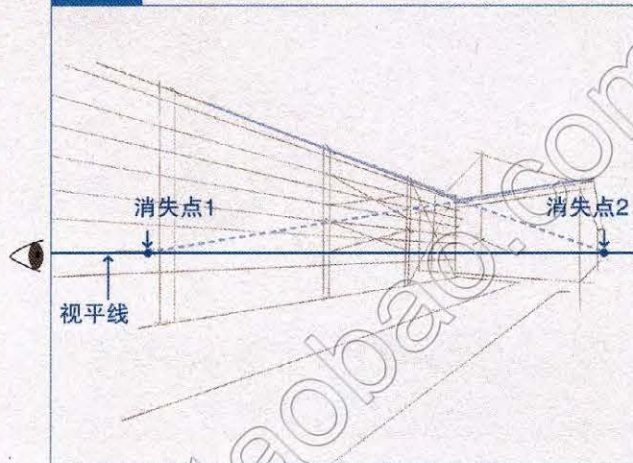
要点

楼梯的级数较少的时候，像A那样，逐级地重叠立方体的画法比较好。画长楼梯时，像B那样利用透视线画起来就比较简单了。

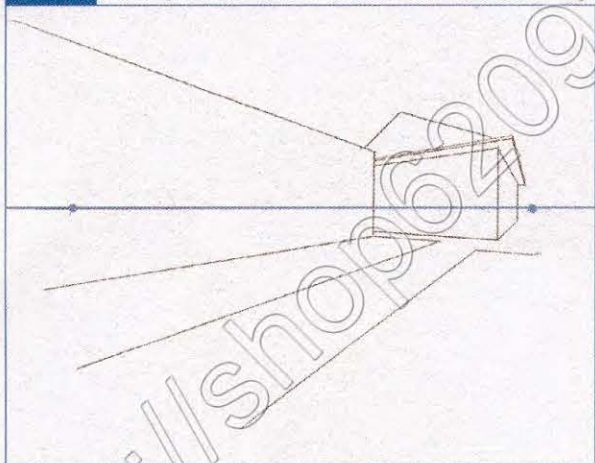
Process 05 录入电脑

完成草图后将其扫描、录入电脑。用墨线勾绘轮廓后，完成起居室的绘制。

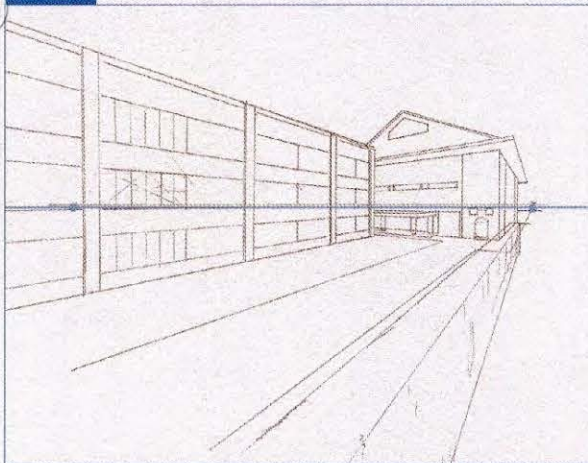
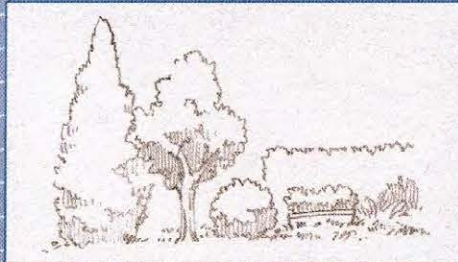
完成

学校

要学会绘制漫画中经常出现的学校的外观。不同的学校，校舍的建造也多种多样，因此要平时注意多观察，积累经验。

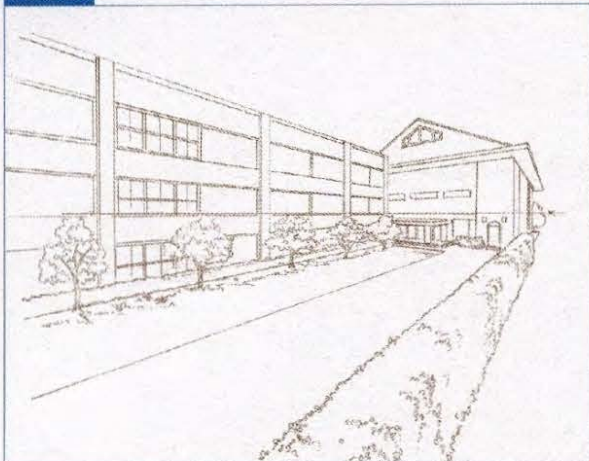
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出学校的轮廓。这时，要考虑好视平线和消失点的位置。因为有两座建筑物，所以要注意透视的叠加。

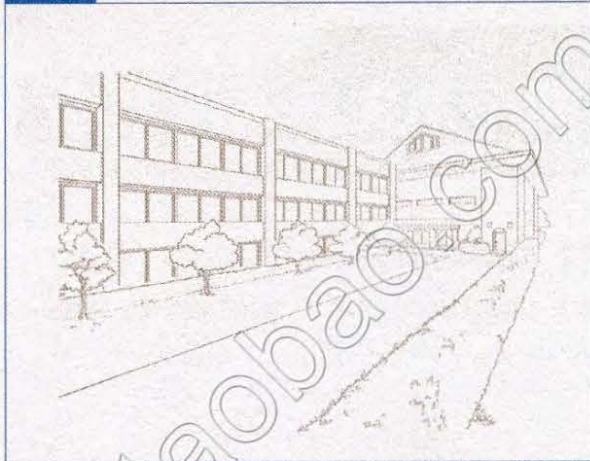
Process 02 引出透视线

以凭想象画出的轮廓为基础，向消失点引出透视线。这时，体育馆的透视线通向1，校舍的透视线通向2。

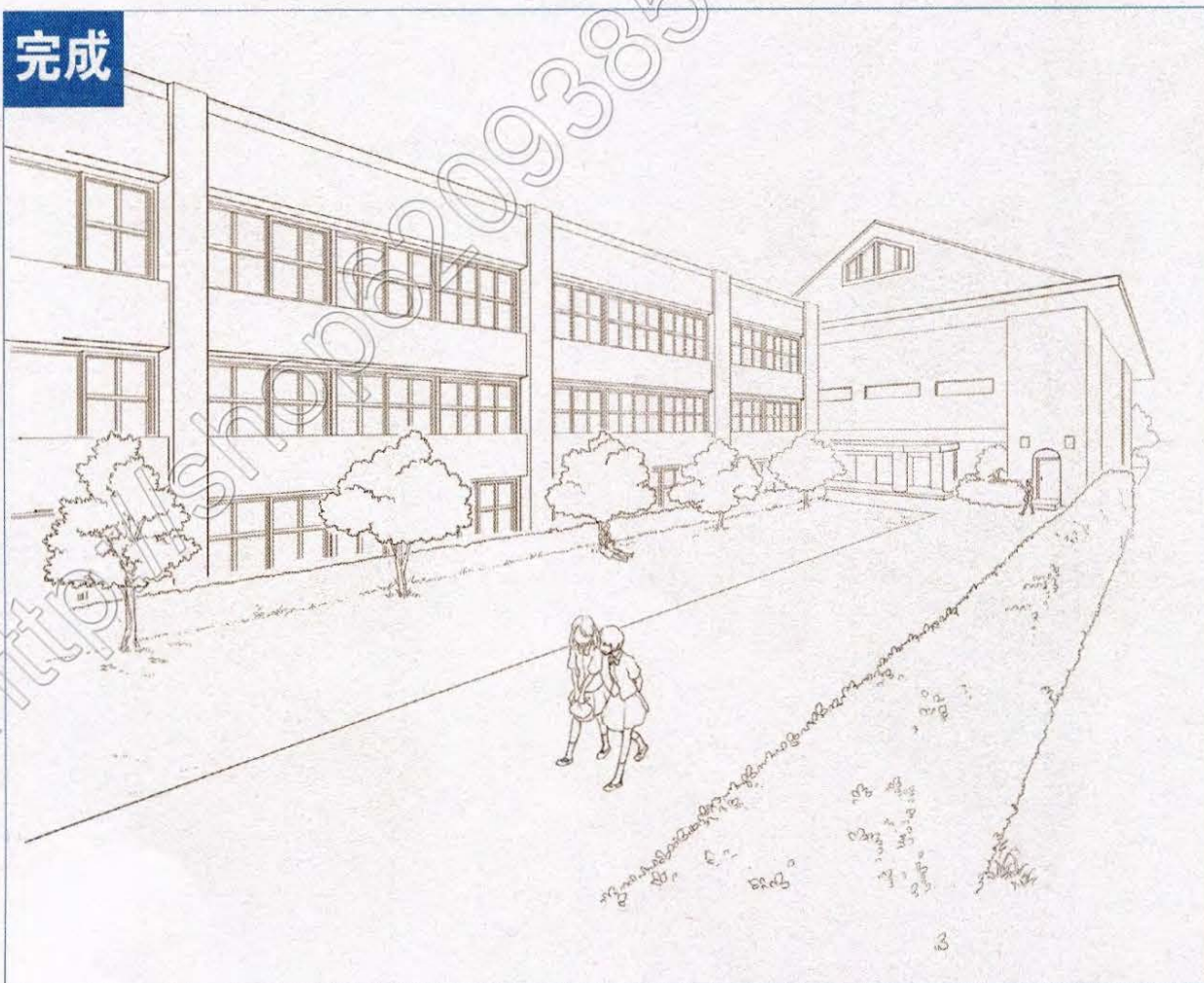
Process 03 从大物体引出透视线

确定建筑物的轮廓。这时，首先要确定道路、校舍和体育馆的墙壁线条。楼层的确定方法见82页的讲解。

Process 04 确定小物体的透视线

沿着透视线确定建筑物的窗户、柱子的位置。前面植物的高度和大小，也要引入透视线。窗户的画法与52页相同。

要点

这是能反映校园风格的树木。无论什么样的学校都会有树木。由于树木的形状多种多样，因此能起到很好的烘托效果。

Process 05 画出学校的细节部分

窗框、树木、草地等细节部分也要仔细地画出来。描绘出细节部分后完成草图。

Process 06 录入电脑

完成草图后将其扫描、录入电脑。用墨线勾绘轮廓后，画出树木、建筑等细节部分，以突出其材质和状态。

完成

了解经常出现的错误要点

经常出现的错误和漏洞2

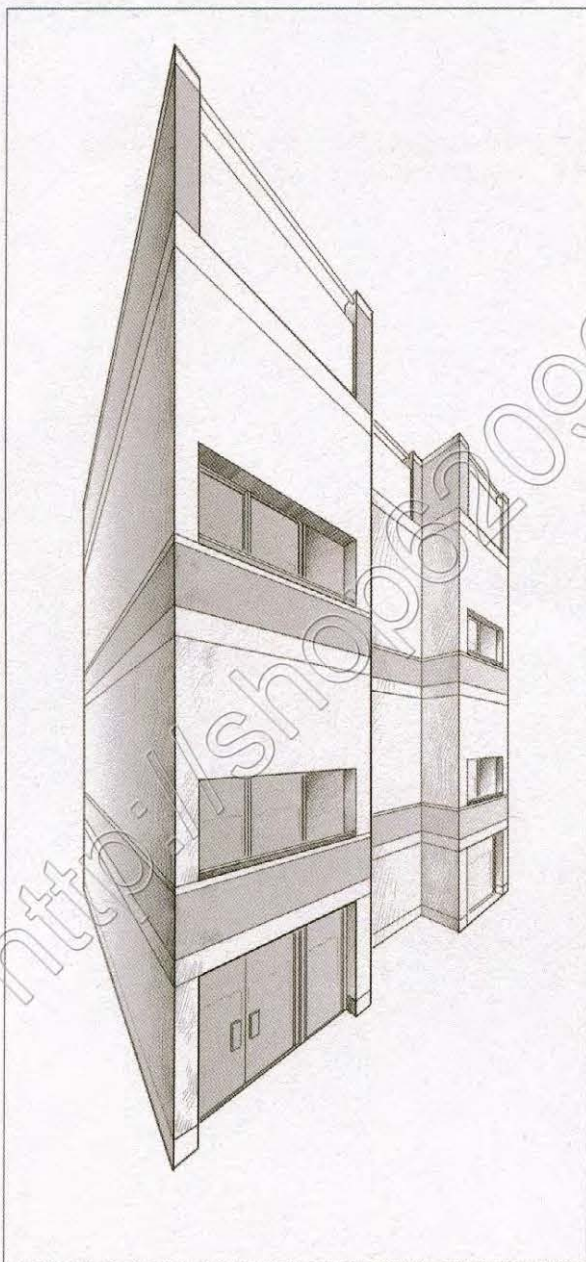
尽管已经严格按照理论要求来绘画了，但是不知为什么总觉得别扭……这可能是因为在绘制过程中遗漏了某些要点，仔细检查找出这些要点吧！

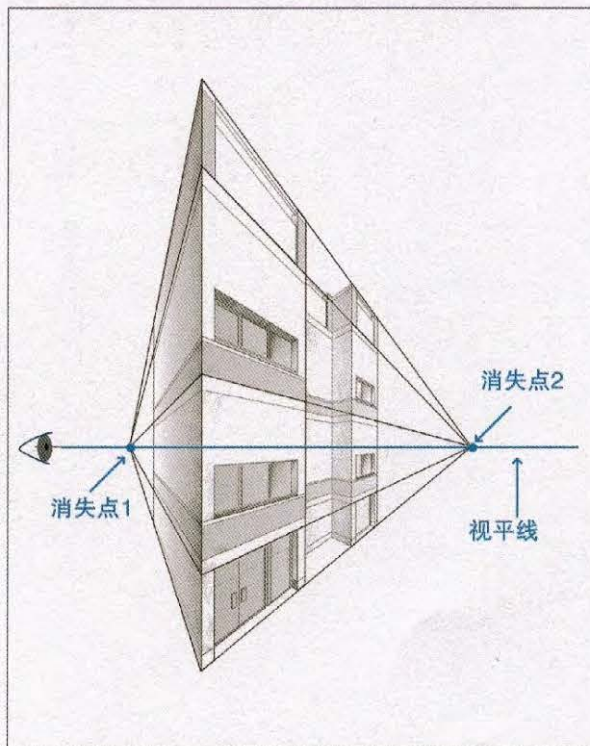
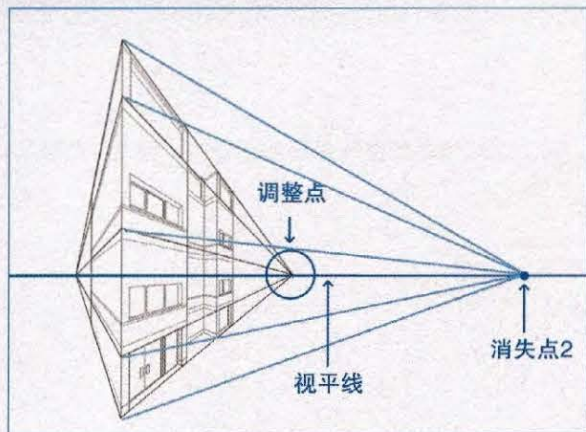
错误要点

两个消失点离得太近

两点透视中最重要的问题就是消失点之间距离的设定。下面先来看一下失败的例子。

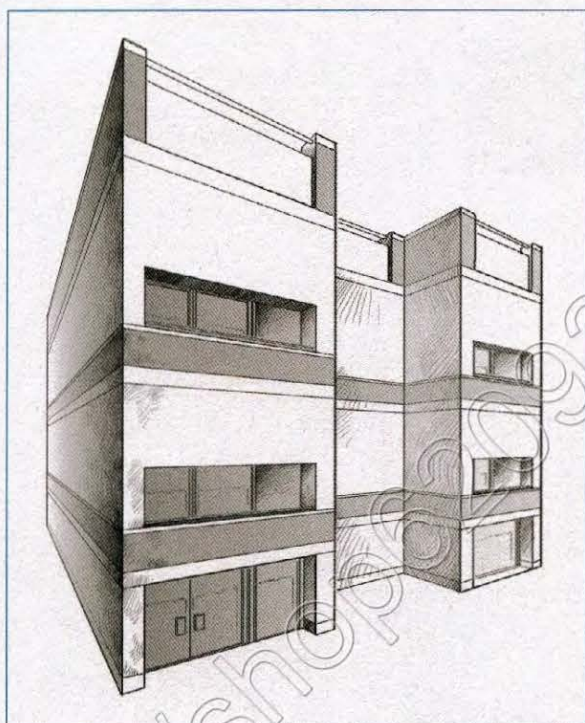
错误的插图

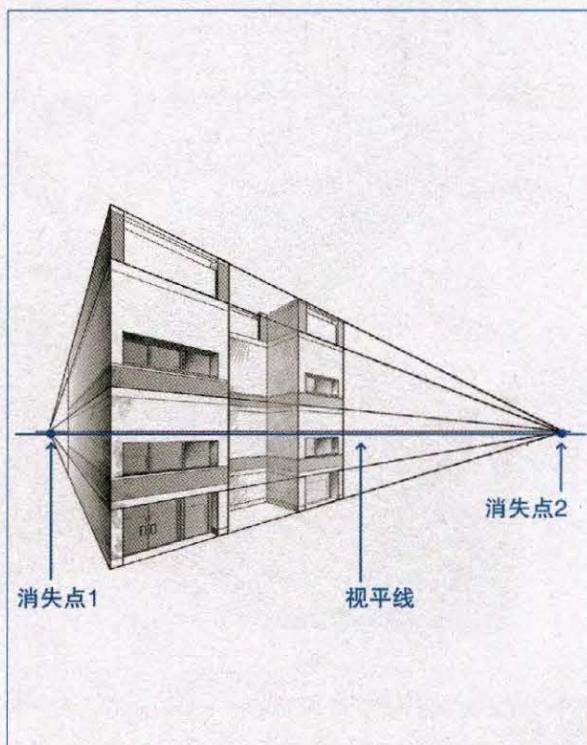
这是用两点透视绘制的大楼。大楼急剧倾斜，给人失衡感。

●错误的要点

与两点透视的理论没有直接关系，但很明显是因为两个消失点离得太近了。这是导致画面看起来不自然的直接原因。

调整点

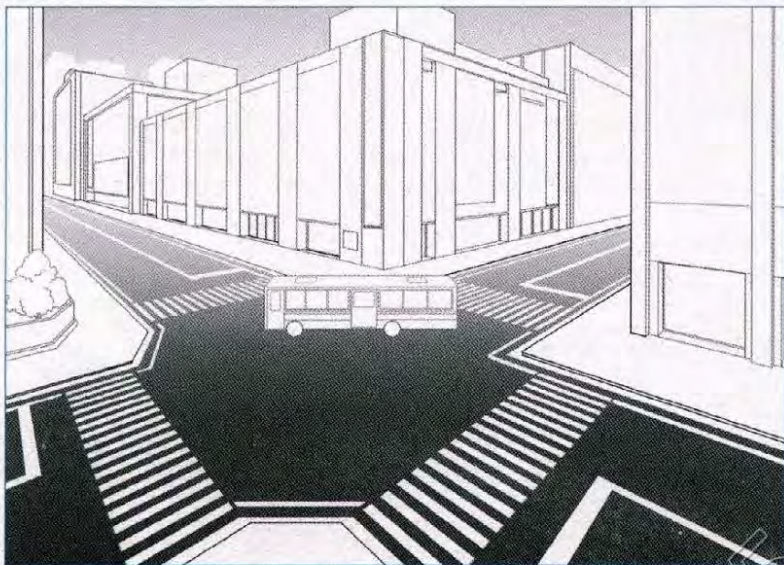
两点透视两个消失点之间的距离设定得越远，画面的平衡感越自然。如果一味地将消失点限制在纸张的范围之内，无论怎样都很容易出现消失点离得太近的情况。绘制时要注意这一点。

正确的插图

这是调整消失点的位置后绘制的大楼。两个消失点之间的距离远一些之后，大楼的稳定感就增强了。

●正确的要点

将两个消失点之间的距离拉远后，不协调的感觉就没有了。为了绘制出更协调的画面，有必要将消失点之间的距离尽量拉远。

漏洞要点

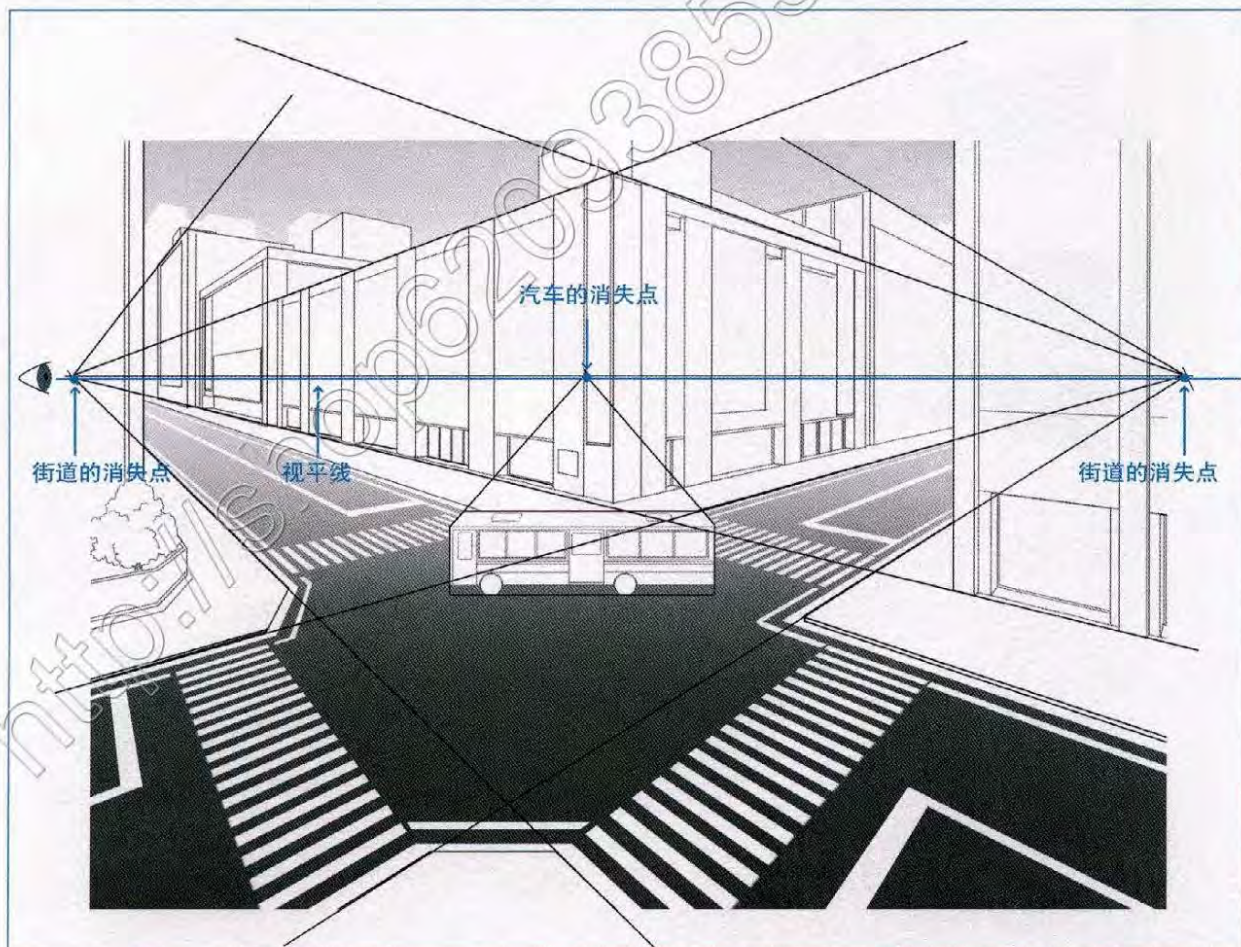
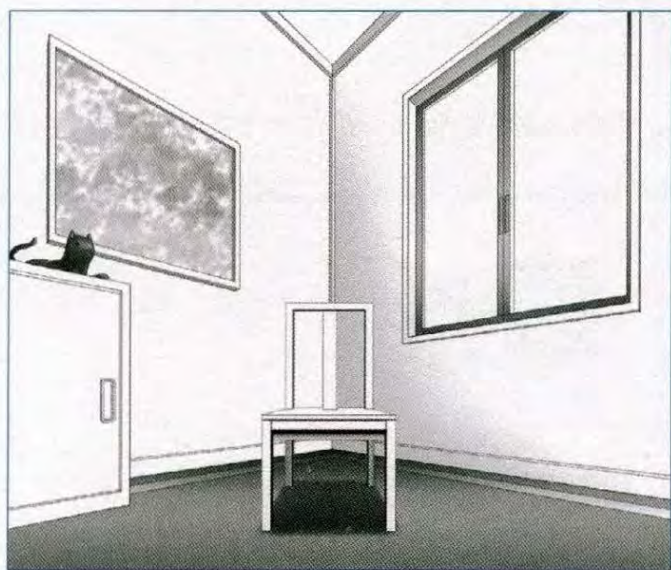
两点透视中的一点透视

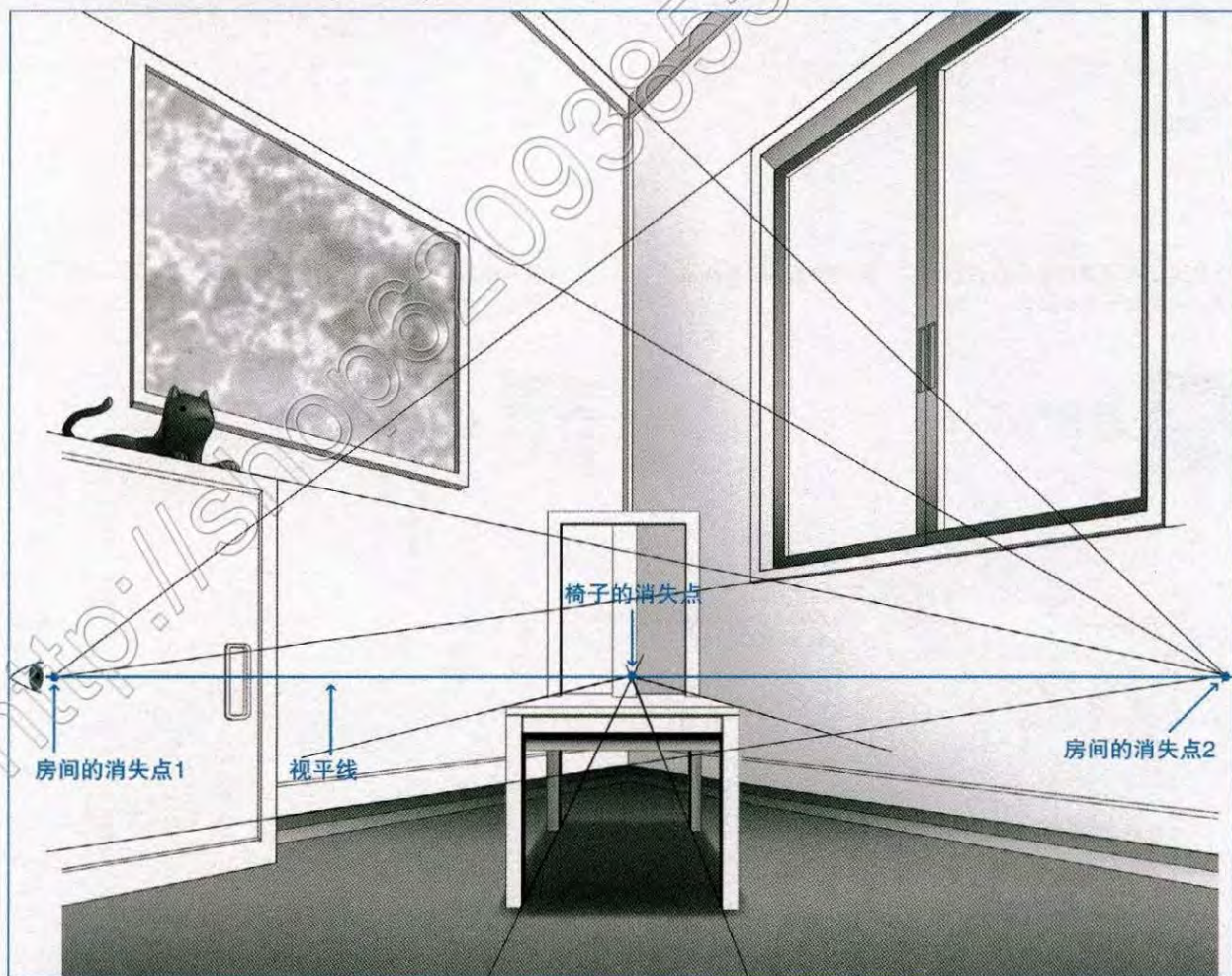
在用两点透视绘制的背景中，也有使用一点透视绘画的情况。即使整幅画是用复数透视法绘制的，但由于看画的视点只有一个，因此视平线也只有一条。

这是一张处在街道转弯处的汽车的画面。街道使用了两点透视，但汽车是用一点透视绘制的。关于一点透视的画法，见27页开始的讲解。

汽车的消失点

街道的消失点

视平线

街道的消失点

与在一点透视中存在两点透视的画面（46页）相同，画面中所有的消失点必须位于同一个视平线上。不能脱离视平线这个基准就是要点。

看一下室内的情况是怎样的。这是一幅摆有椅子的房间的画面。房间是用两点透视绘制的，而椅子则是用一点透视绘制的。

椅子的消失点
房间的消失点1
视平线
房间的消失点2

与室外的画相同，三个消失点都汇聚到视平线上，这样就能绘制出看起来比较自然的画了。

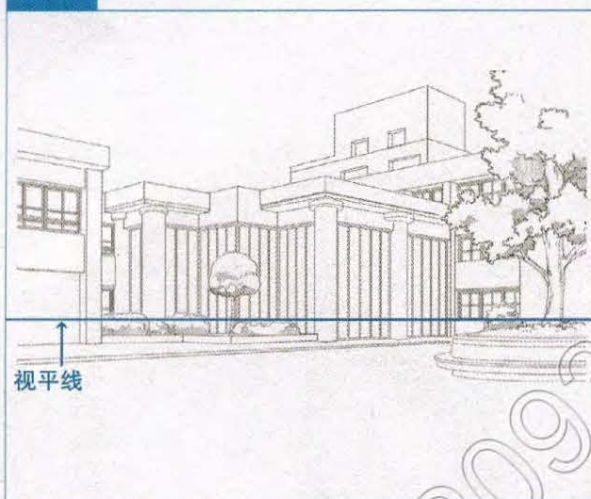
怎样使人物在背景中平衡自然地体现?

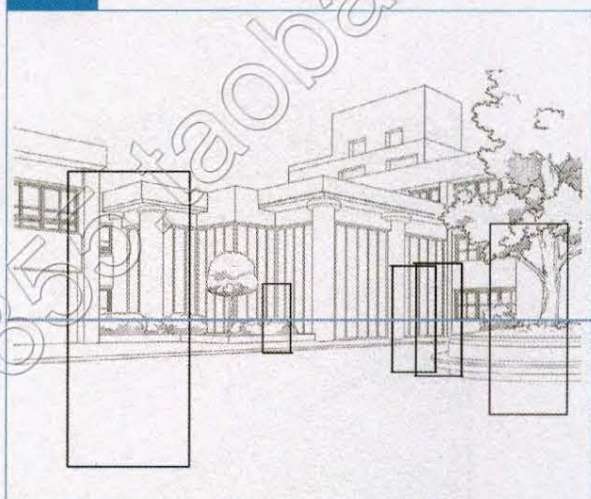
在背景中加入人物2

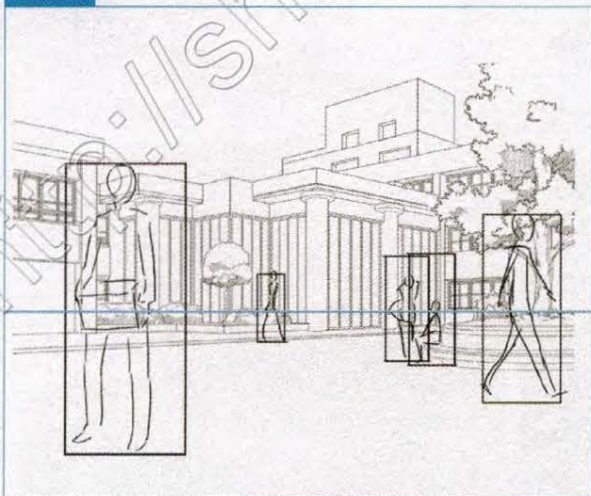
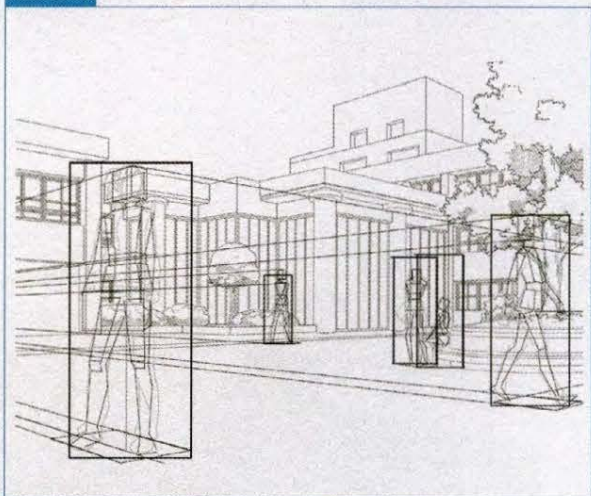
下面我们介绍一下在两点透视的背景下加入人物的画法。基本原理与一点透视的情况是相同的。在对人物添加透视效果后会使画面显得更加自然。

校园

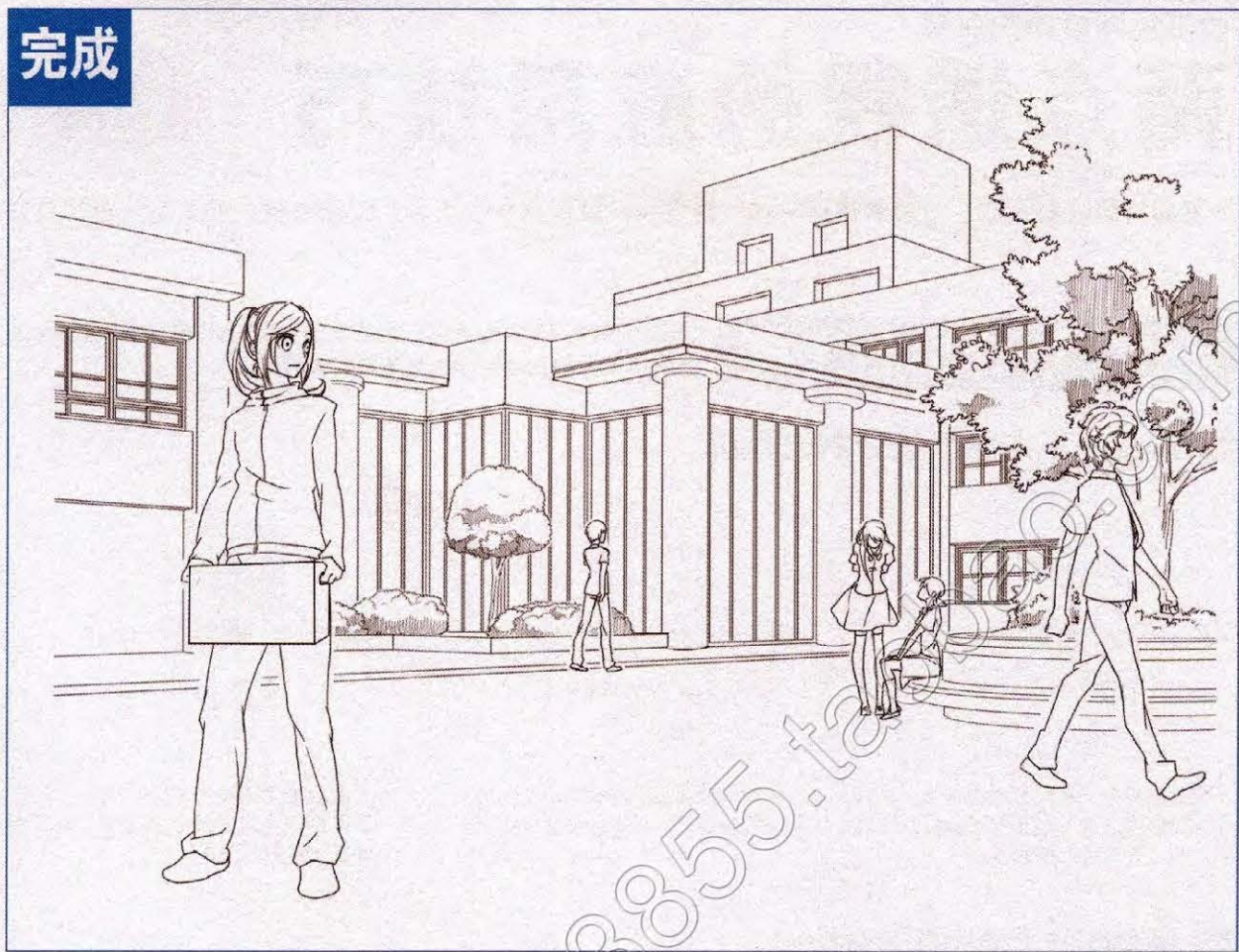
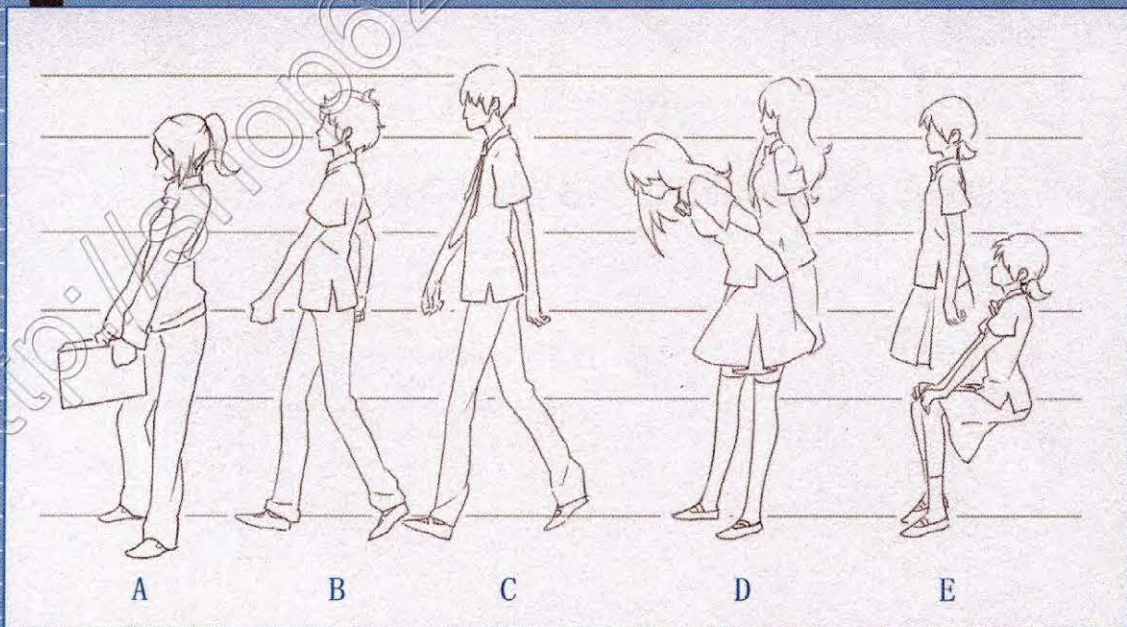
这幅画中的校园里有五个人物。绘制时要注意不能使弯腰的人物和坐着的人物的大小或位置画得不自然。

画出背景

这是运用两点透视绘制的校园背景。两个消失点都在画面之外，视平线和消失点都不必擦掉。

确定人物的位置

在背景中画入立方体，作为人物的大小和位置的参照。坐着的人物也以立方体的形态来表现。

画出轮廓

在立方体中绘制出人物的轮廓。视平线作为前面人物大腿根部的基准线，其他的人物也按照这个位置来绘制。

引出透视线

确定画面中每个人物的位置后，分别从头部、肩部、胸部和膝盖等部位向消失点引出透视线，完成人物的绘制。

完成

要点

像D或E那样，有弯腰和坐着的人的时候，很容易表现得不自然。但如果将D的腰部以下、E的膝盖以下都像ABC三人那样来绘制，画面看起来就会比较自然了。

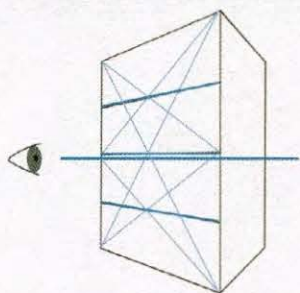
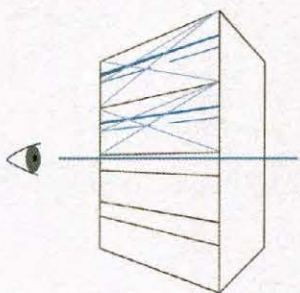
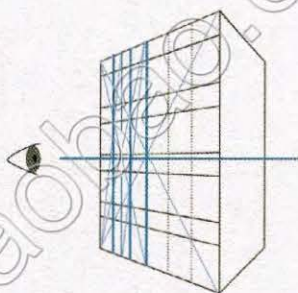
尝试绘制复杂的背景

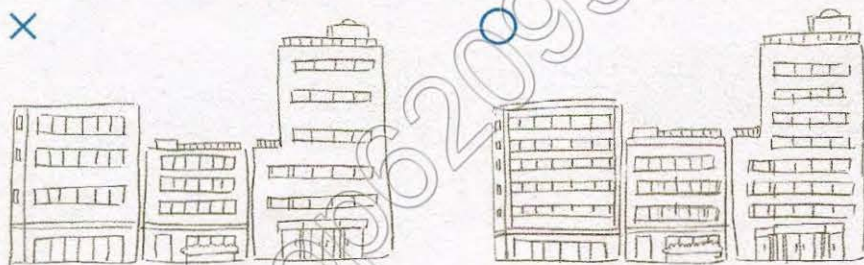
两点透视的应用技巧

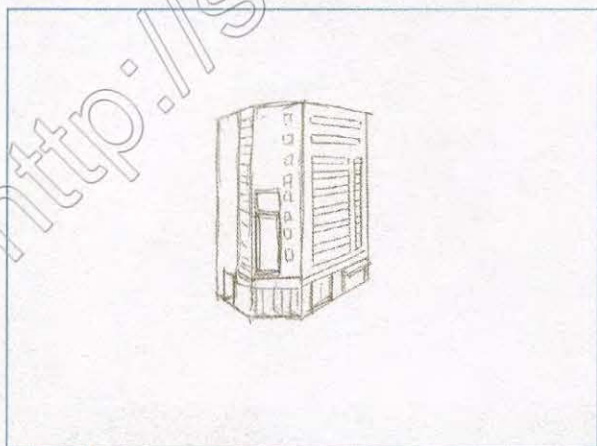
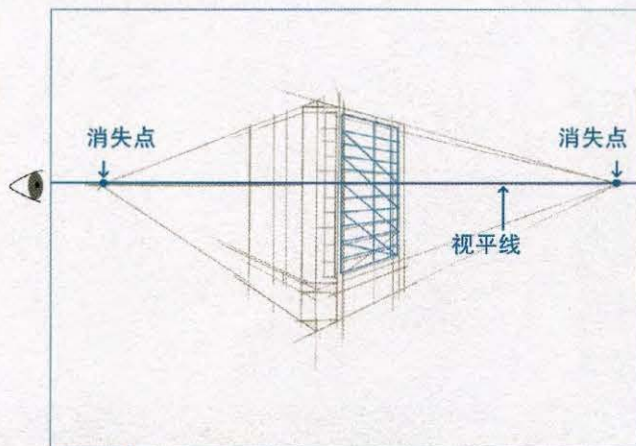
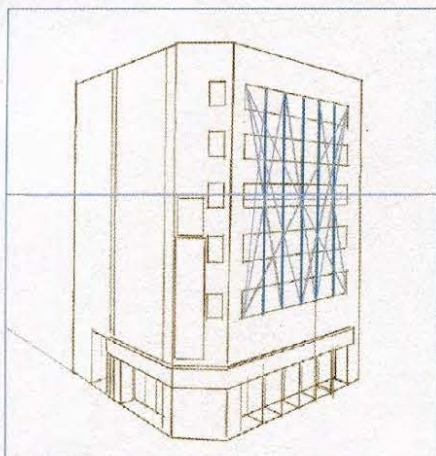
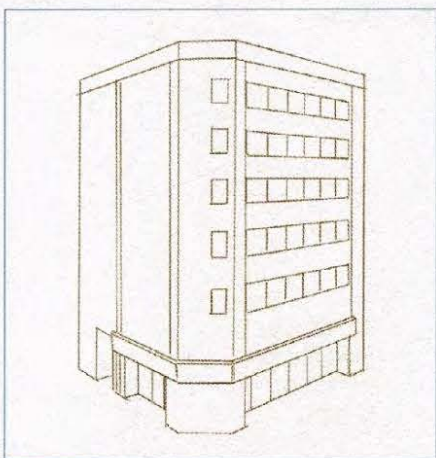
下面将讲解绘制大楼、屋顶和楼梯时的一些技巧。掌握这些技巧后，就能绘制一些更为复杂的背景了。

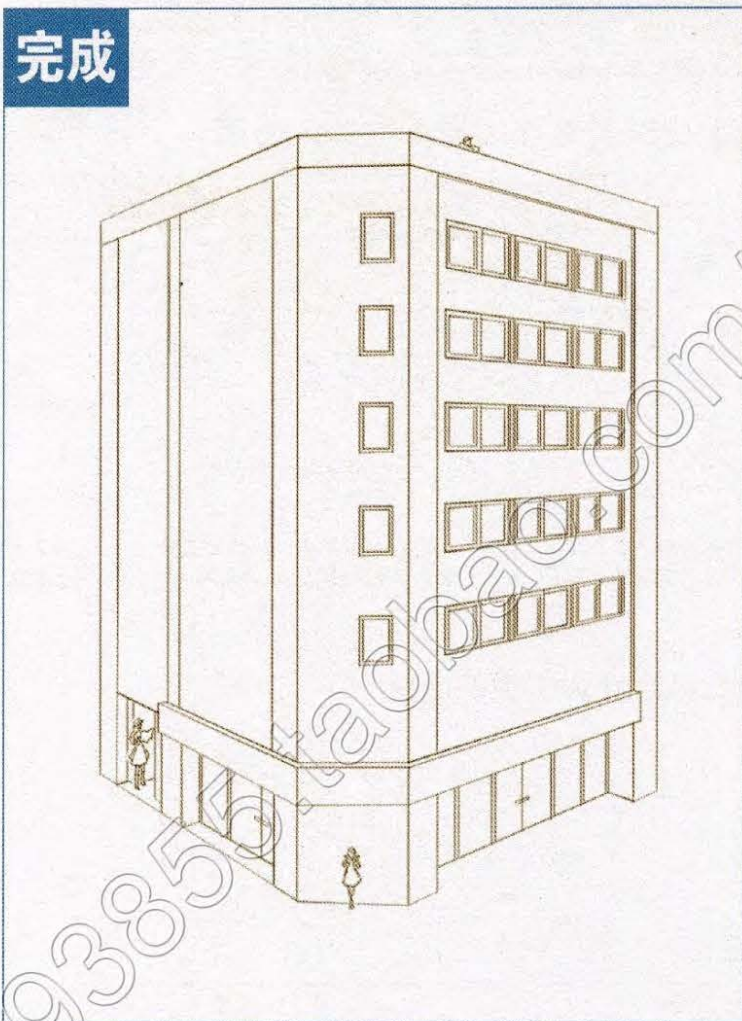
使用分割绘制大楼

绘制大楼时，可以运用在一点透视中学过的分割技巧，这样即使是窗户很多的大楼也能很好地进行表现了。

来看一下四层大楼分割的画法。

①首先将表示大楼的高线四等分。分隔方法见52页。也可以用尺子测量各边进行分割，并连接四等分点。

②这里要使用楼层与窗户的比例为1：2的三等分技巧，将楼层与窗户分开。

③然后重复使用两等分的方法，绘制出窗户。再将高线六等分割，画面中高线全部是平行的。

画复数的大楼时要迎合楼层。

不同大楼的楼层高度也是不同的，因此画时要综合考虑大楼的高度和邻楼的层数。

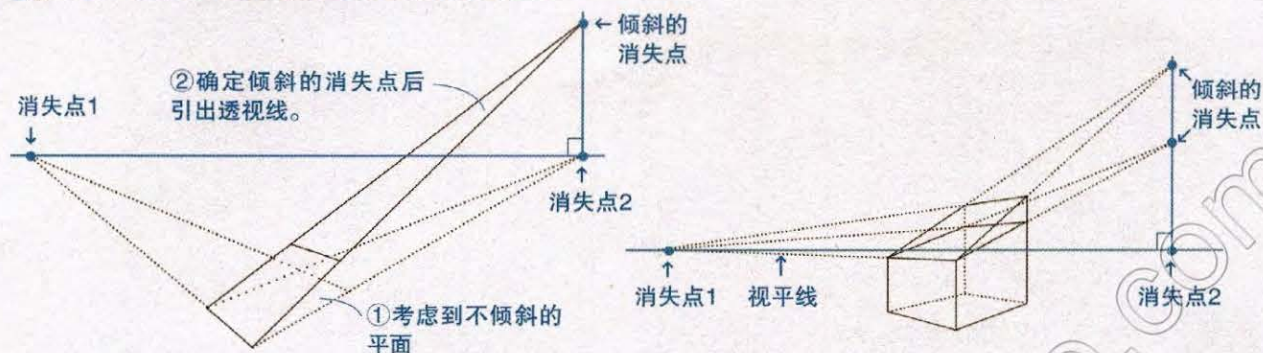
看一下分割技巧在实际中的应用，描绘大楼的步骤。

01 先绘制出大楼的轮廓。这时，要考虑好确定视平线和消失点的位置。

02 向消失点引出透视线。引入分割楼层和窗户的辅助线。

03 分割窗户，并仔细描绘细节部分。

04 完成草稿后将其扫描、录入电脑，并用墨线勾绘轮廓。

完成

变换

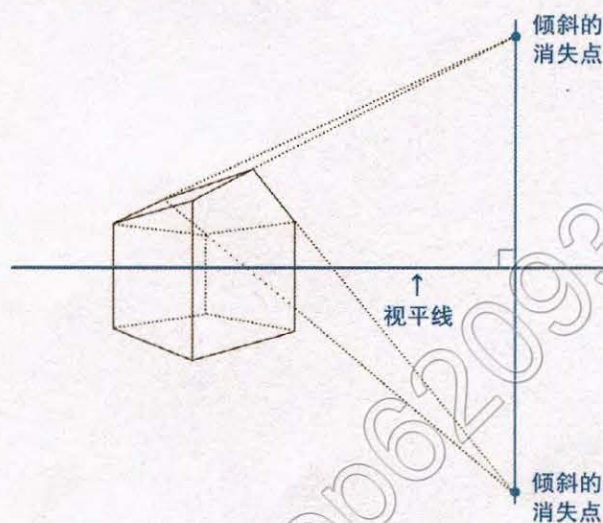
运用分割技巧可以绘制出各种各样的大楼。在描绘多层的大楼时，可以将楼层合并起来绘制。

两点透视的倾斜

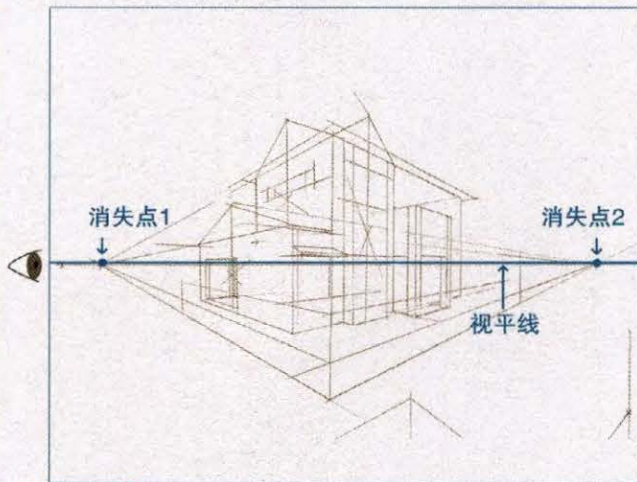
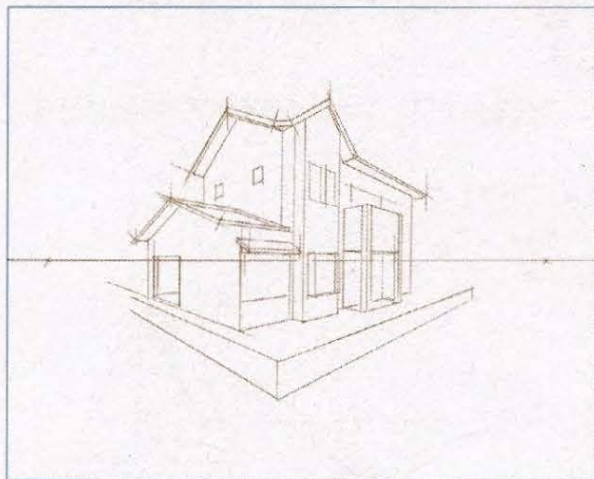
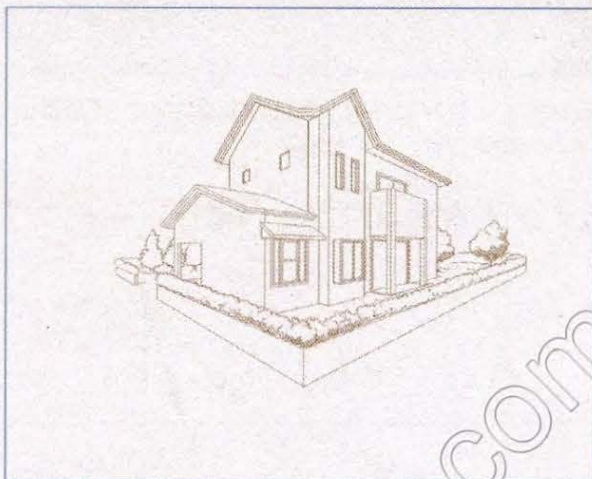
绘制倾斜的物体时，与一点透视中一样，可以使用倾斜技巧。在两点透视中，在某个消失点的垂线上存在倾斜的消失点。

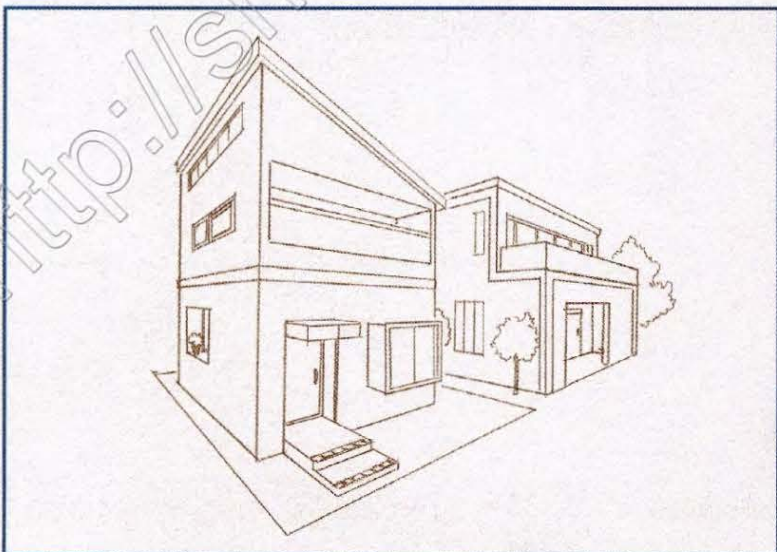
尝试绘制出两点透视的倾斜面

首先考虑一下不倾斜的纵线与横线形成的平面。在消失点的垂线上获取倾斜的消失点，从这个点引出倾斜面的透视线。

倾斜的消失点的倾斜角越大离平面就越远。没有倾斜的透视线会相交于视平线上的消失点。

有两个倾斜面的情况

有两个倾斜面时，在视平线消失点的垂线上有两个倾斜的消失点。

看一下两点透视的倾斜技巧在实际中的应用，绘制屋顶的步骤。

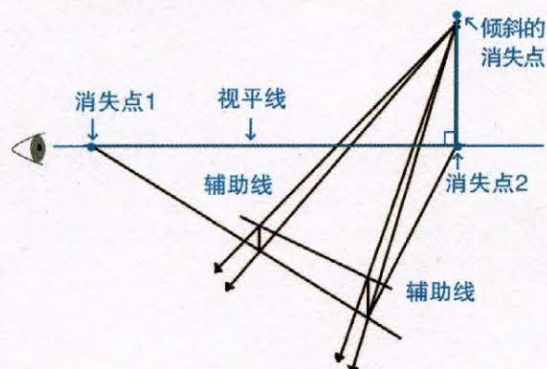
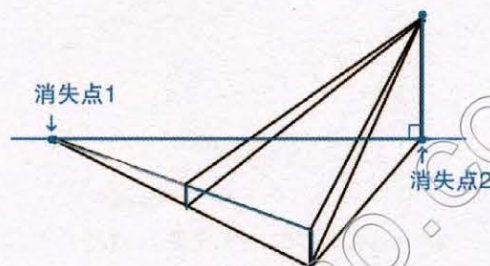
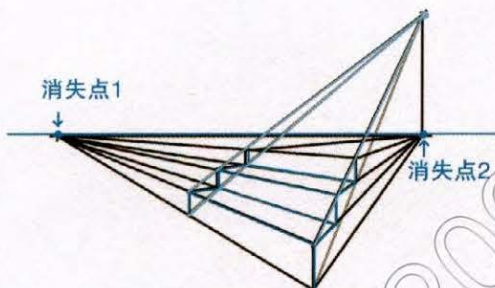
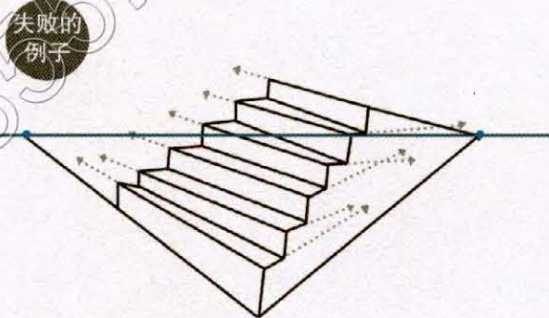
01 先绘制出房子的轮廓。这时，要考虑好视平线和消失点的位置在哪里。

02 引出视平线和消失点。在消失点的延长线上确定屋顶的消失点。

03 表现出房顶的厚度，并确定窗户、屋檐等细节。

04 完善细节部分，完成草图。将画稿扫描后录入电脑，用墨线勾绘轮廓。

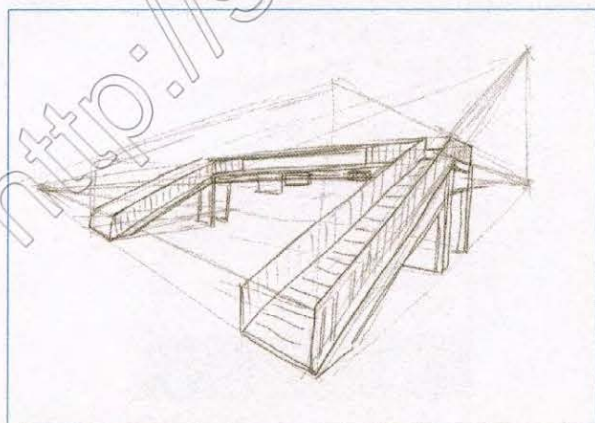
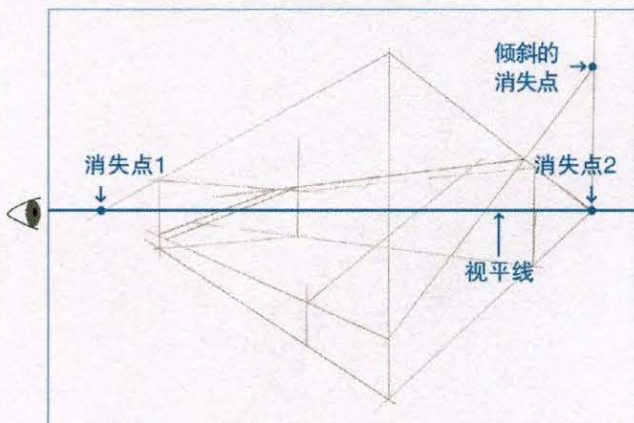
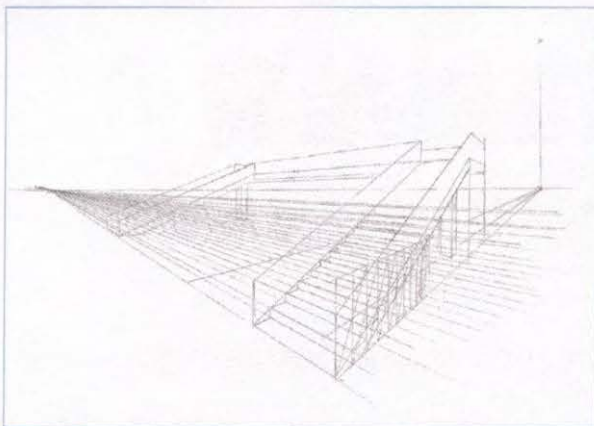
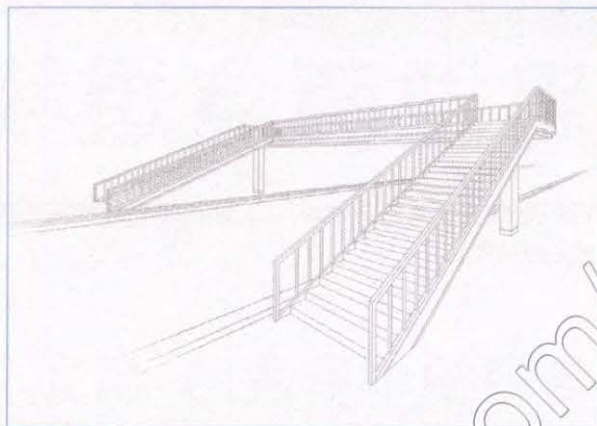
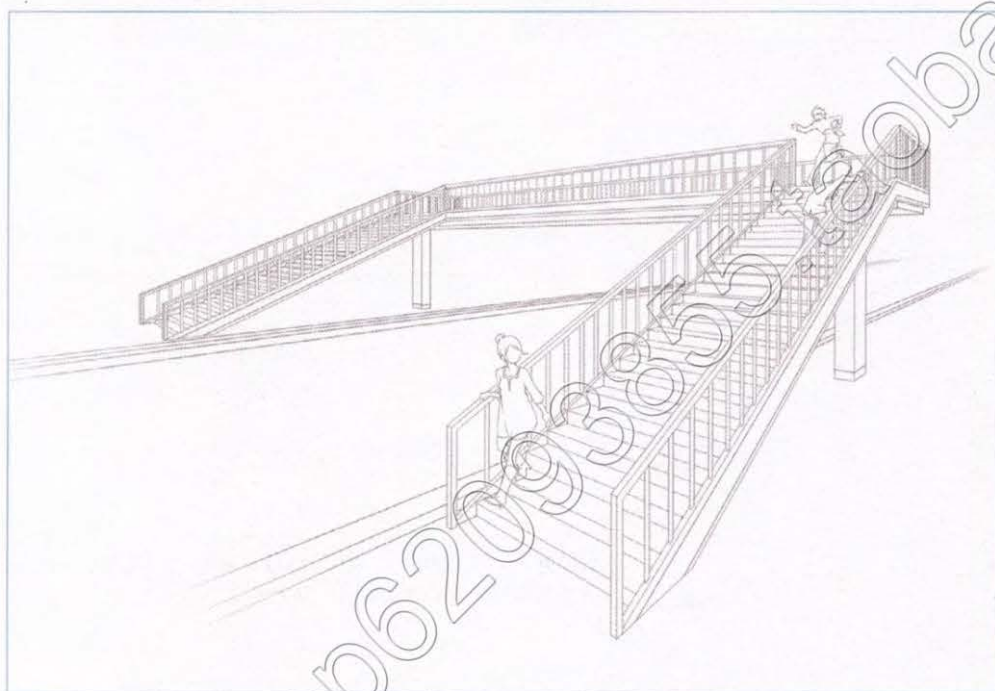
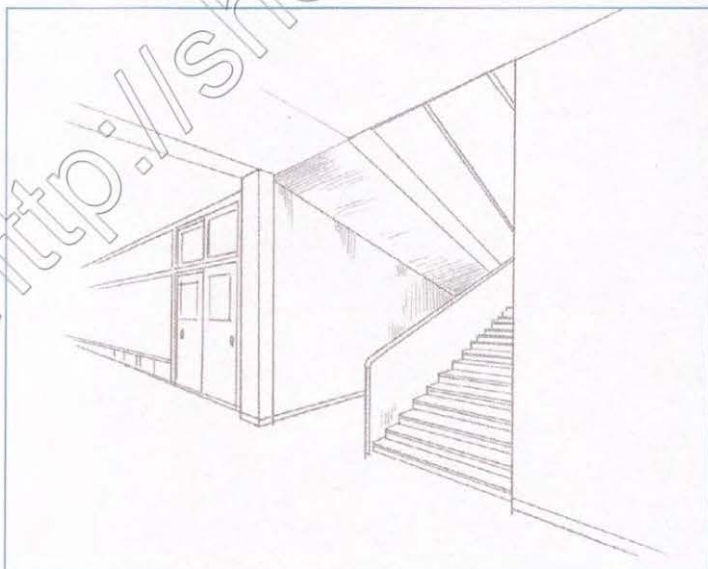
完成

变换

对于屋顶来说，有各种各样的形状。也存在金属屋顶、日本瓦等各种材料。平时要多留心观察，以便使创作更富于变化。

使用增殖与倾斜绘制楼梯

绘制长的楼梯时，可以利用倾斜逐级增殖。尽管看上去很难，但只是重复同一工序，理解基本原理后就变得容易了。一定要认真、耐心地绘制。

应用增殖与倾斜绘制楼梯

①首先，确定视平线、消失点和倾斜的消失点。然后，在楼梯的两角处引出辅助线并引向倾斜的消失点。

②画出第一级楼梯。两角处的线条通向视平线上的消失点1。

③从两角向消失点2引透视线，在与倾斜的辅助线相交的地方绘制下一级楼梯。重复②和③的操作步骤。

楼梯的透视很容易变得杂乱，因此绘制时一定要慎重。

看一下倾斜与增殖技巧在实际中的应用，绘制过街天桥的步骤。

01 绘制出过街天桥的轮廓。这时，要考虑好视平线和消失点的位置在哪里。

02 向消失点引出透视线。在消失点的垂线上确定倾斜的消失点。

03 在楼梯的两角引出辅助线。首先从第一级开始绘制，使楼梯逐级增殖。

04 绘制出细节部分后完成草图。将草图扫描后录入电脑，并用墨线勾绘轮廓。

完成

变换

这是使用倾斜与增殖技巧绘制的学校的楼梯。通过使用该技巧，细微的部分也得以准确的表现，增强了背景的真实感。

在突出人物时极为有效！

用逆两点透视法描绘背景

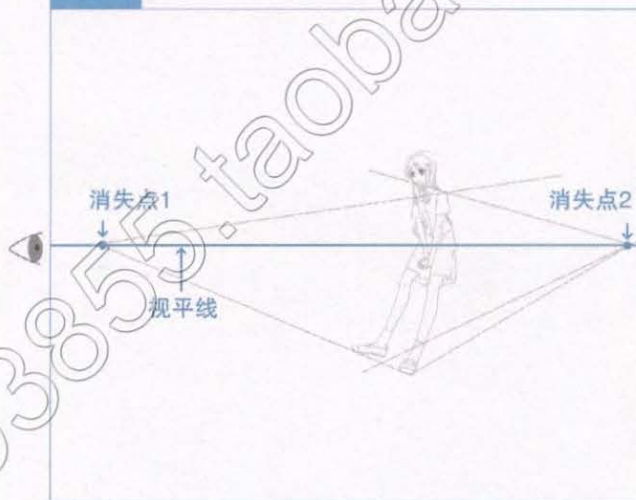
在前面的一点透视中也学习过，逆透视法也可以用于两点透视。在漫画中以人物为主体时，这种方法就极为有效。

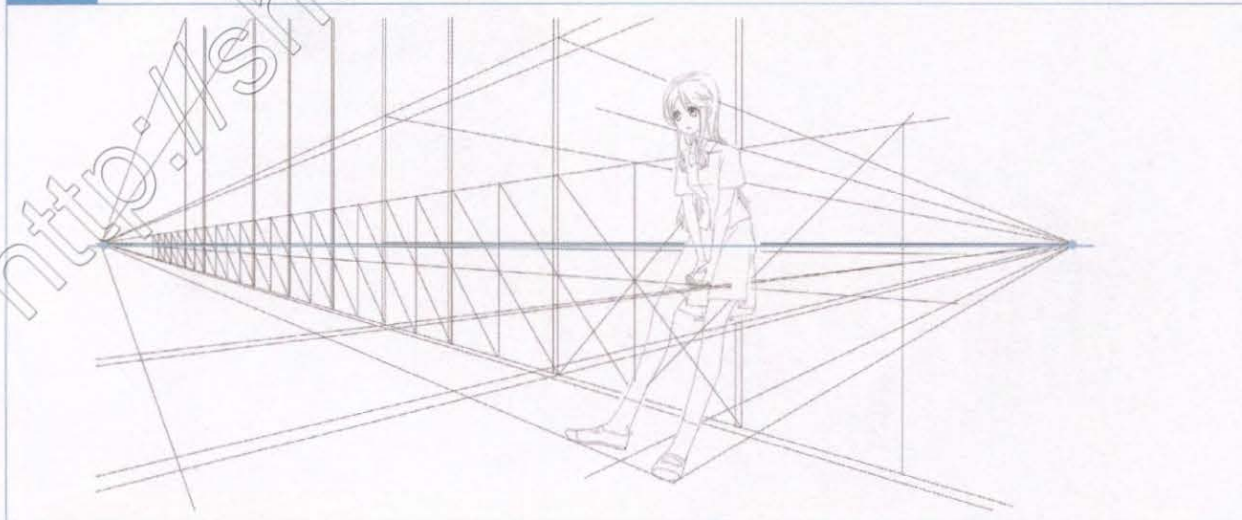
学校的中庭通路

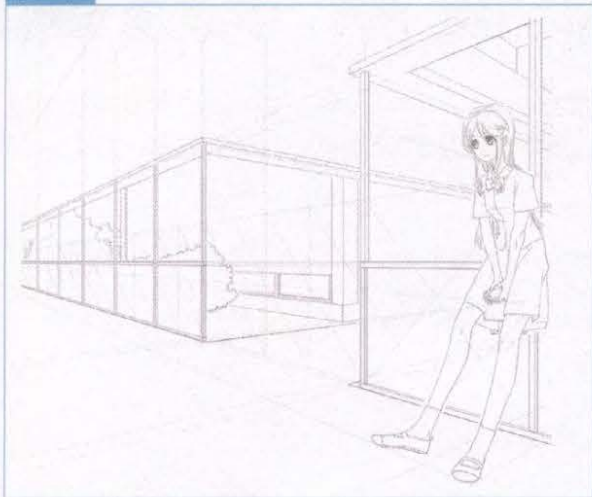
首先绘制出作为画面主体的人物，依此为基础引出透视线。尝试绘制出倚靠姿势的人物背景。

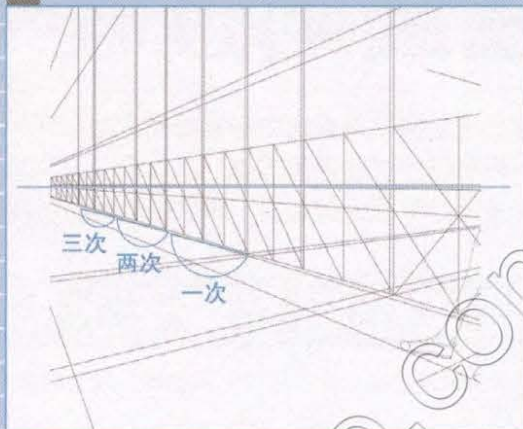
Process 01 绘制人物

Process 02 确定视平线和消失点

绘制出作为画面主体的人物。

视平线和消失点的位置可以参考人物的肩部、腰部和接触地面的两脚这三个位置来确定，这样会更有效率。

Process 03 引出透视线

在消失点的基础上引出透视线。

Process 04 画出走廊

天花板的高度是以人物为基准来确定的。柱子和门框的线条可以使用分割法绘制。

要点

消失点在画面中离视线较远时，不要画到消失点的位置。当同样的形状重复画三次以上时剩下的就可以省略了。只要画到三次以上，就可以给人一种照这样不断向后延伸的错觉。

完成

实际运用以加深理解！

在绘画过程中掌握两点透视

现在已经掌握了两点透视的基础和应用了吗？通过前面基础知识的学习，接下来尝试应用两点透视绘制一幅画吧。以轮廓为基础，结合视平线和消失点引出透视线，直至完成背景。根据自己的喜好绘制出背景的细节部分和人物，完成自己的原创插画吧！

尝试绘制“房子”和“起居室”

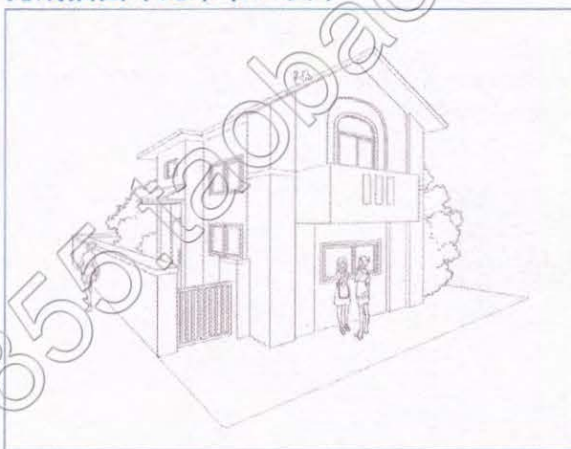
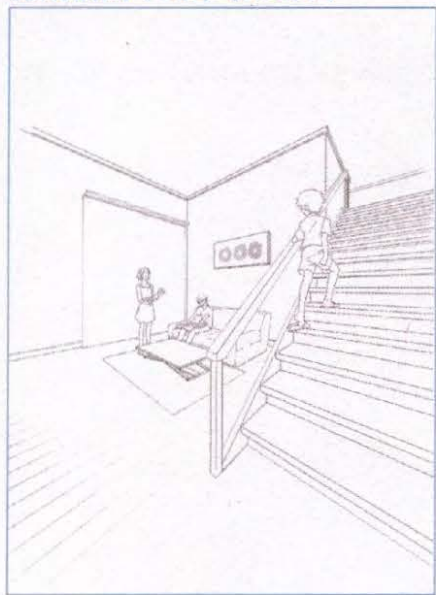
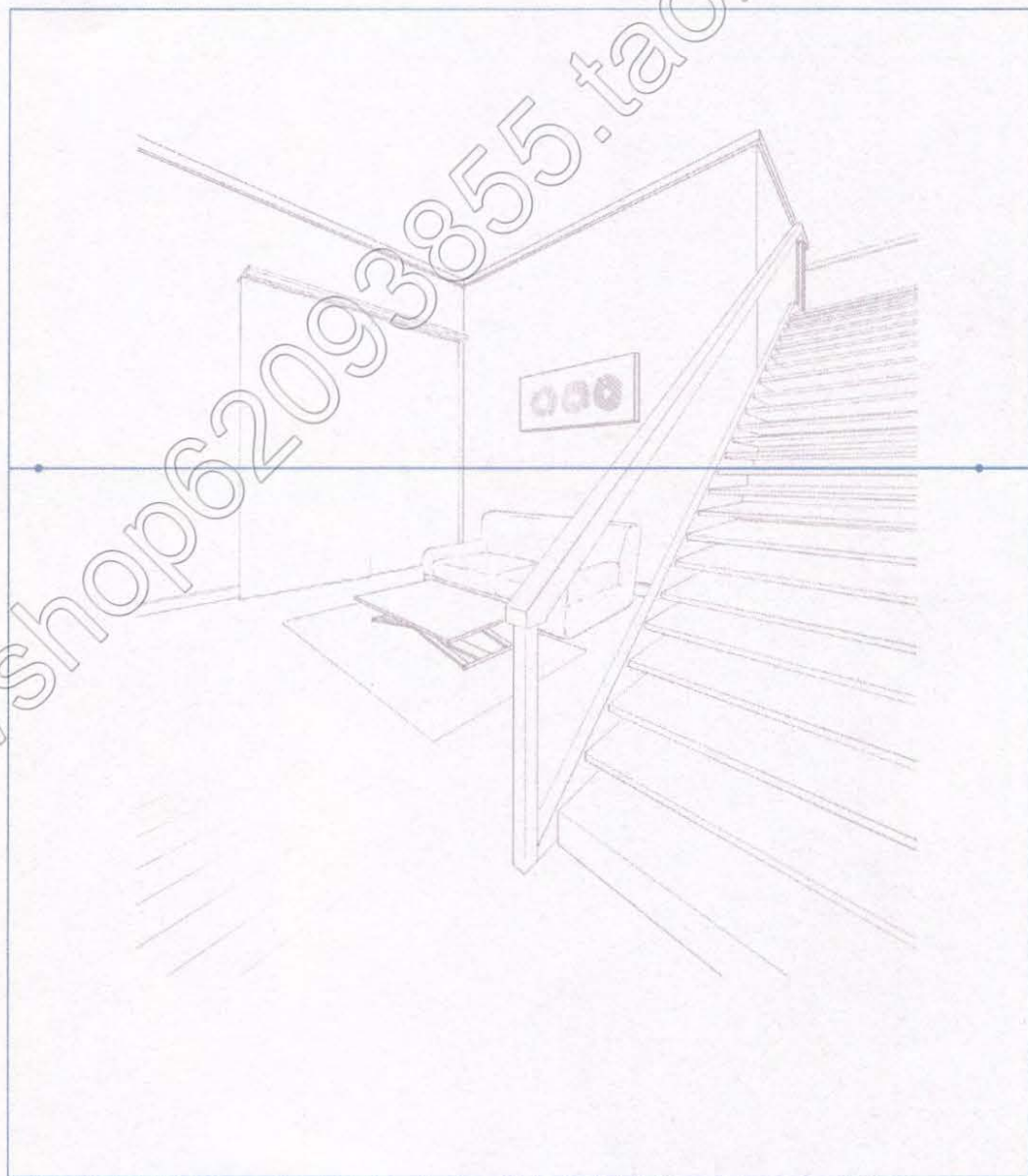
从轮廓引出透视线。透视线会汇聚到视平线上的两个消失点处。

步骤

1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 确定屋顶、墙壁等大物体的透视线。
3. 确定窗户等小物体的透视线。
4. 画出窗框等细节部分。
5. 进一步描绘大小物体。
6. 完成。

完成插图（见本书71页）

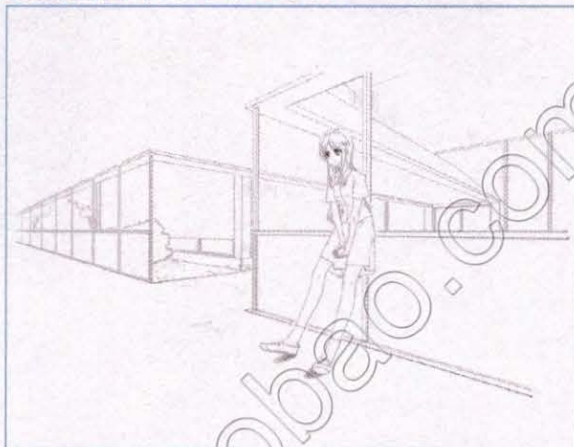
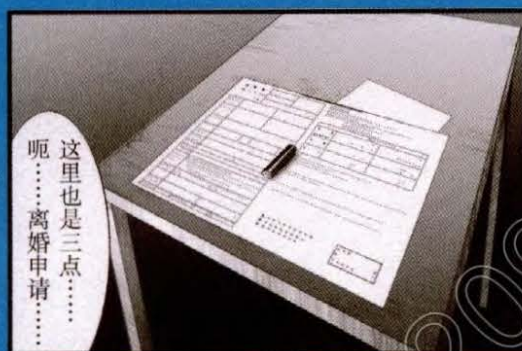
完成插图（见本书73页）

步骤

1. 在轮廓的基础上引出透视线。
2. 确定墙壁、楼梯等大物体的透视线。
3. 确定桌子、沙发等小物体的透视线。
4. 绘制出画面的细节部分。
5. 进一步描绘大小物体。
6. 完成。

尝试用逆两点透视绘画

所谓逆两点透视是在描绘作为主体的人物之后迎合人物进行的背景绘制。因为确定了视平线和消失点，因此可以参考插图，尝试使用两点透视绘制出迎合人物的背景。

步骤

1. 从人物的头部等引出透视线。
2. 沿着透视线画出背景。
3. 进一步描绘细节部分。
4. 沿着透视线调整各物体的位置。
5. 完成。

完成插图（见本书89页）

Part 5

三点透视

进一步强调画面，想使画面产生压迫感时使用的就是三点透视。

除了左右的消失点外还加入了上下方向的消失点。

让我们来学习表示空间纵向高度的绘制方法吧！

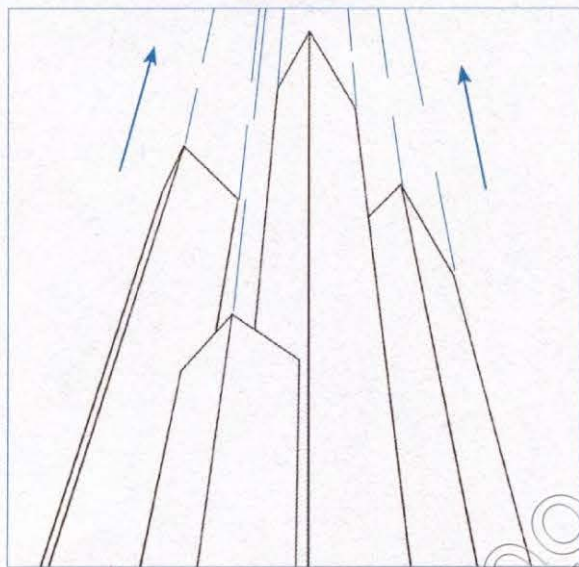
用三点透视绘制更加真实的画面！

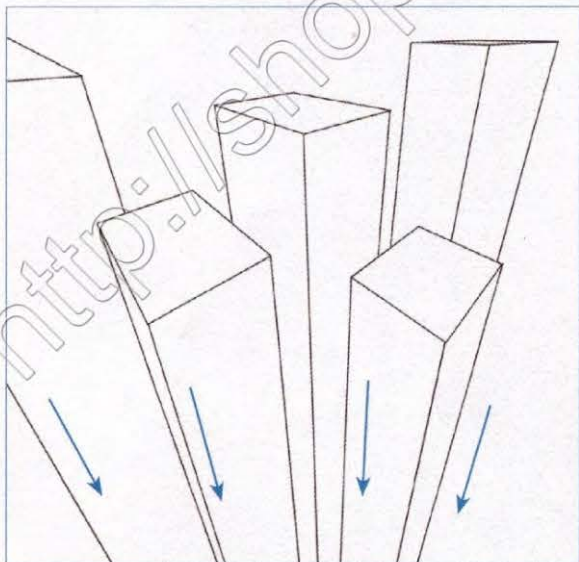
三点透视的基础

一点透视、两点透视，分别指有一个和两个消失点的画面。三点透视，则是指加入第三个消失点后立体感更加强烈的画面。

所谓三点透视

除左右消失点之外，又加入了上下的消失点以表现高度。适用于绘制"仰视"或"俯视"的画面。

仰视构图

从正下方仰视高层的大楼时，大楼的顶部就变成了无限向上延伸的点，这个点就是第三个消失点。

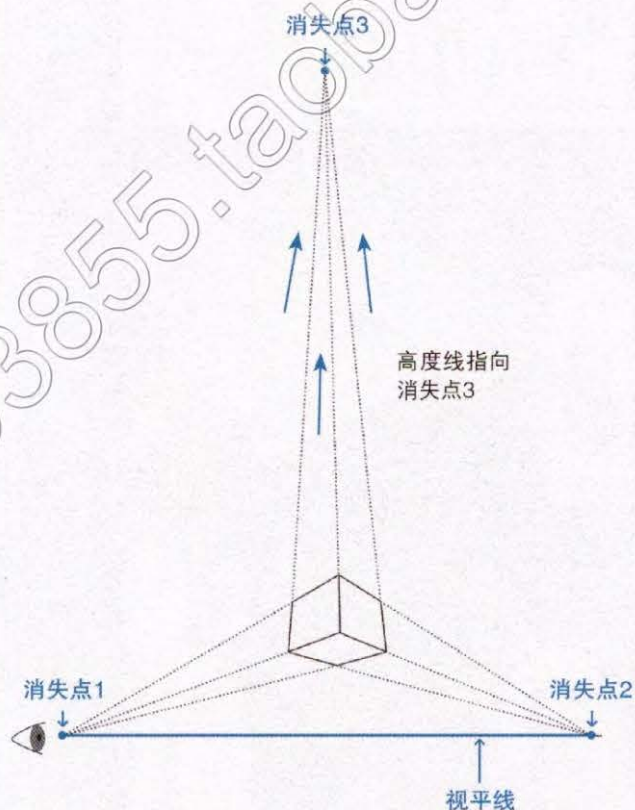
俯视构图

从上面向下俯视高楼时，第三个消失点则无限向下方延伸，给人一种越往下越窄的错觉。

消失点3

高度线指向
消失点3

消失点1

消失点2

视平线

第三个消失点

到目前为止看到的一点透视和两点透视都只是在视平线上有消失点。而在三点透视中，加入了表示高度的消失点。这三个消失点大都在画面之外很远的地方，因此在实际绘画过程中只要把握住消失点的大致位置即可。

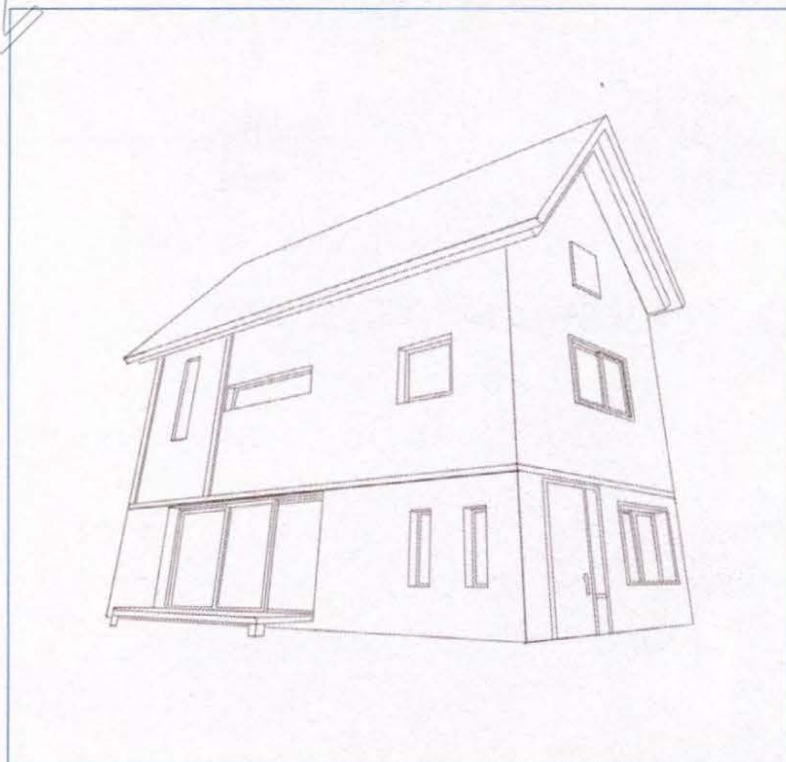
赋予画面压迫感和立体感

使用三点透视比起一点透视和两点透视，画面给人更强烈的近在眼前的感觉。

使用两点透视绘制的画面

产生立体感的效果

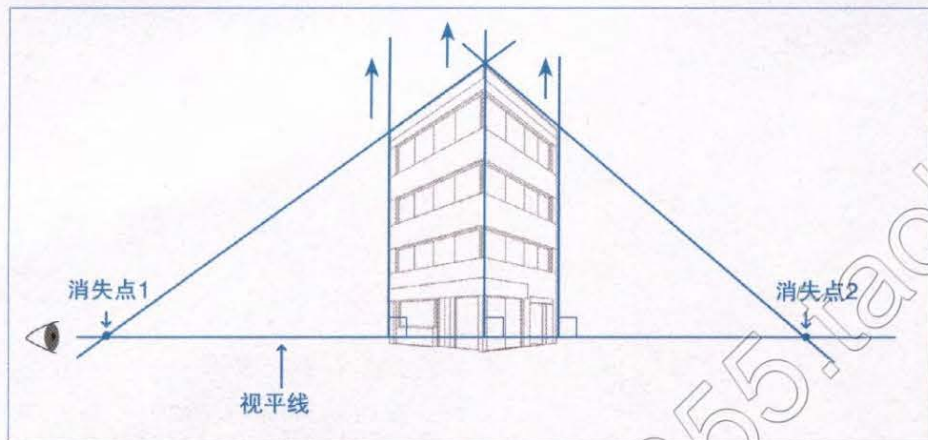
使用两点透视绘制的仰视的房子，画面是平面的/给人印象不深。由于纵向线与视平线垂直，所以不会存在第三个消失点。但是，使用三点透视绘制时就能产生压迫感，画出更接近于现实的房子。

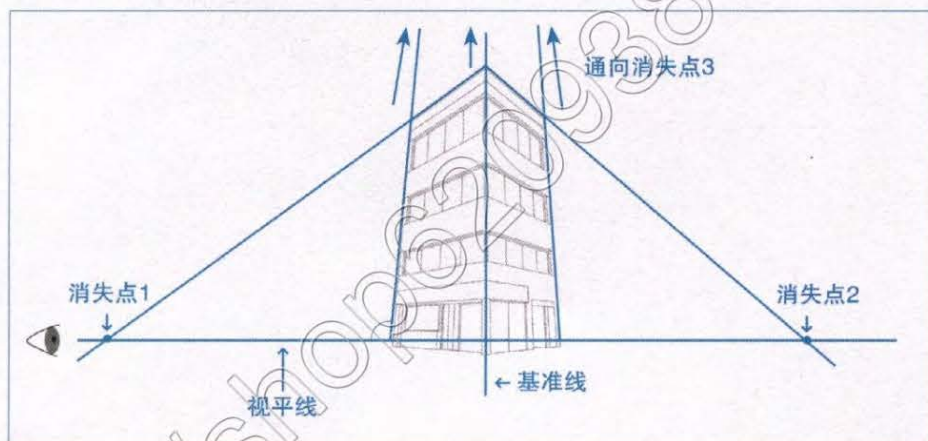
使用三点透视绘制的画面

把握三点透视的窍门！

绘制三点透视的窍门

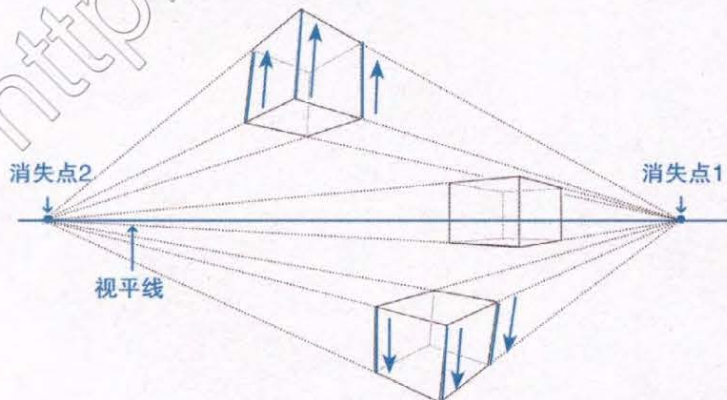
三点透视是加入高度透视的作图法。猛然看上去不太容易和两点透视区分开，因此一定要把握要点掌握三点透视。

基准线的有无

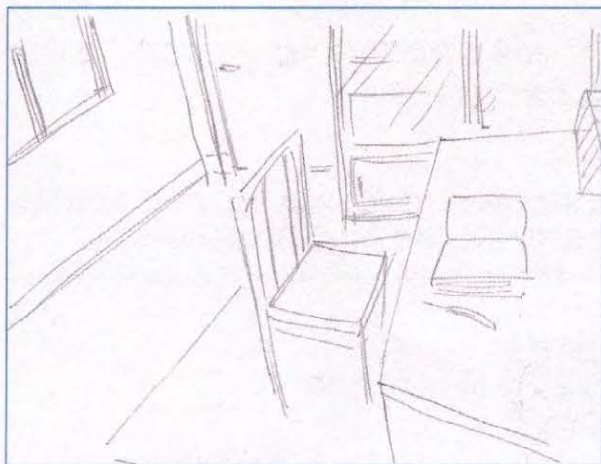
在三点透视中，有必要引入确定第三个消失点的辅助线条，这条线被称作基准线。基准线在一点透视和两点透视中是没有的。

两点透视的场合

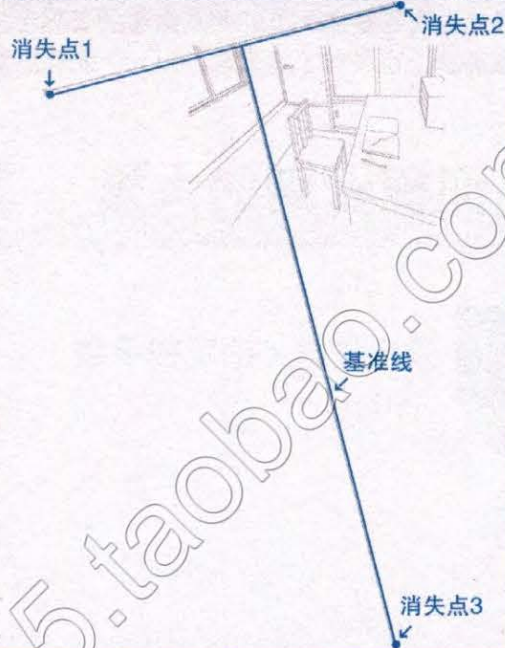
用两点透视绘制仰视的大楼时。高线是平行的，但有时会与实际看到的情况不同。

三点透视的场合

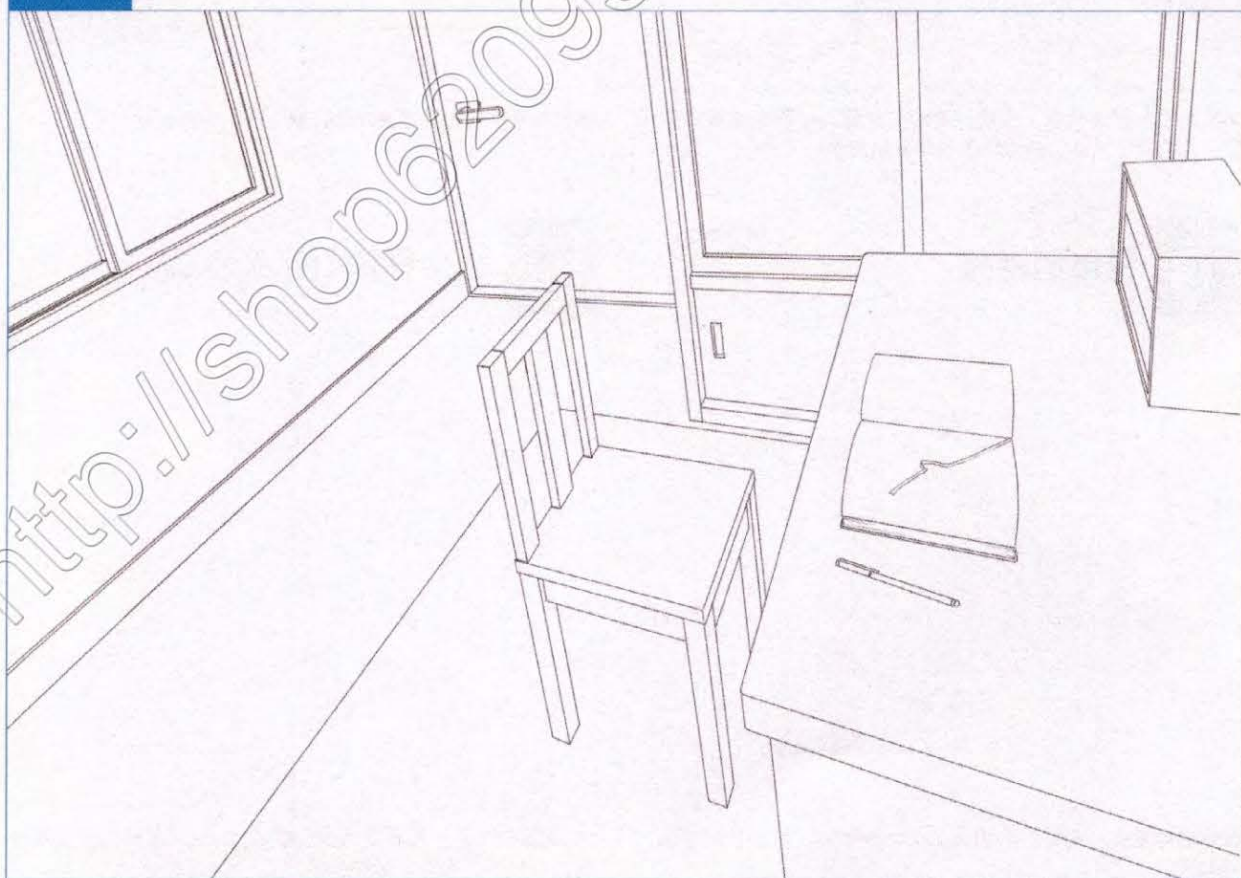
将高线引入透视图后，大楼的顶端看起来是逐渐变窄的，这样就能绘制出更接近现实景象中的大楼了。

三点透视中的立体是仰视还是俯视？

在观察某个物体的时候，如果物体的高度刚好在视平线上，那么与高度和距离没有关系的消失点位于物体左右两侧的视平线上。如果增加了高度，那么就会产生第三个消失点。物体在视平线以上，就会产生左图上方物体的视觉效果；如果在视平线以下，就会产生左图下方物体的视觉效果。在三点透视的画面中，只有仰视构图和俯视构图，在视平线上的物体则运用两点透视来绘制。

用三点透视绘图

根据三点透视来看一下三点透视在实际中的应用。绘制时注意视平线和基准线的确定方法，这样就能快速画出三点透视了。

画出轮廓

画出轮廓。物体的布局等整体效果全凭想象绘制。在确定视平线和消失点时，最好先确定基准线和第三个消失点的位置。

第三个消失点要尽可能地远离画面。

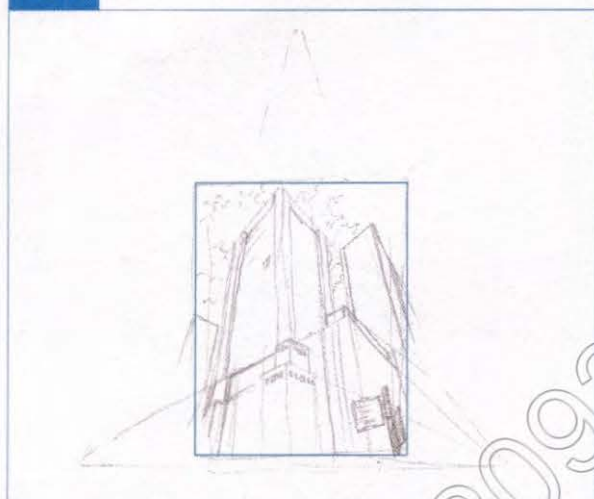
完成

使用三点透视，绘制出更有时间感的背景！

使用三点透视作画

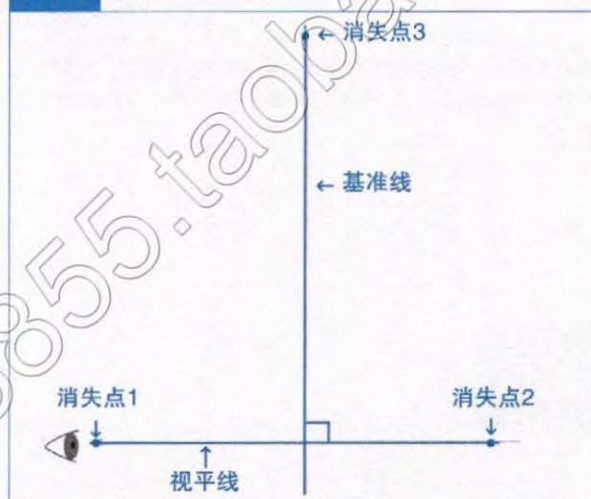
这是在左右存在消失点的两点透视的基础上，又在上下（高度）方向上加入消失点的作图法。这样画面在高度上也添加了远近感，因此能表现出更有压迫感和时间感的空间。

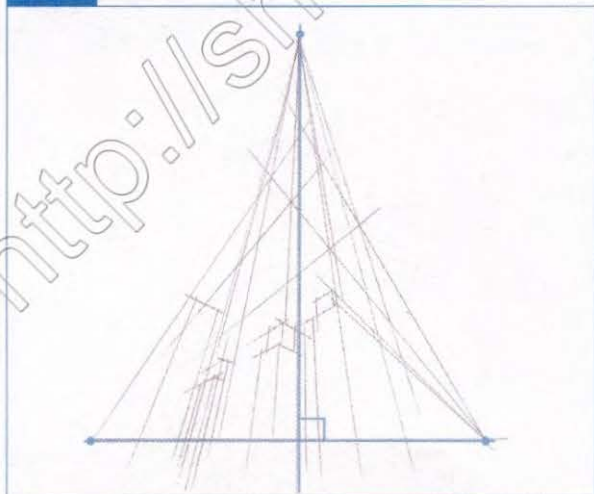
仰视看到的大楼

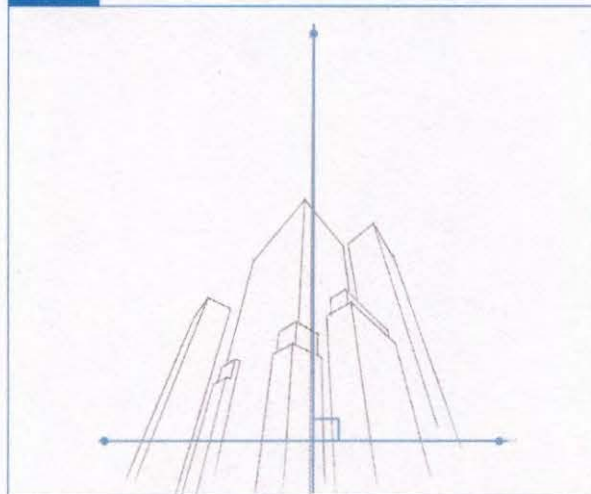
在近处仰视高层大楼时，线条向上无限延伸，仿佛大楼在压迫着我们，有极强的压迫感。尝试用三点透视绘制出这种效果。

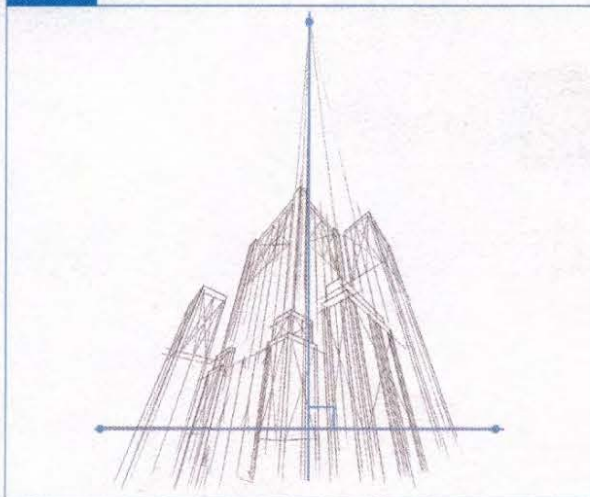
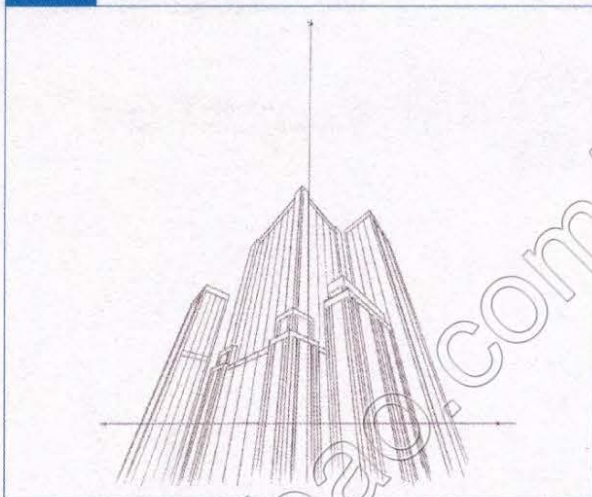
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

画出大楼的整体轮廓。使第三个消失点给人一种在画面之外极上方的感觉。蓝色的边线表示画面的大小。

Process 02 画出基准线

消失点3
基准线
消失点1
消失点2
视平线

画出与视平线垂直的基准线。第三个消失点就在这条线上。

Process 03 引出透视线

以轮廓为基础，向第三个消失点引出透视线。要注意向上延伸的线。

Process 04 从大物体引出透视线

从大楼的轮廓、高度等大物体确定线条。准确使用三点透视，一定要注意向上延伸的线。

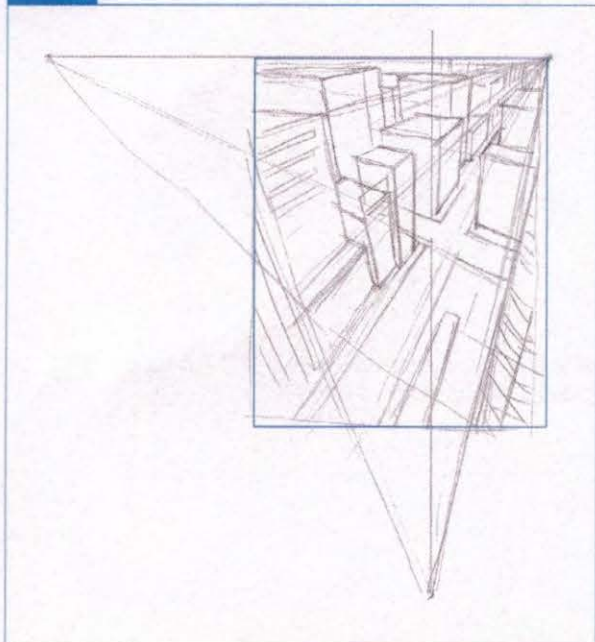
Process 05 确定小物体的透视线

确定大楼外观细节部分的线条。每条纵向线都通向消失点3。

Process 06 完成草图

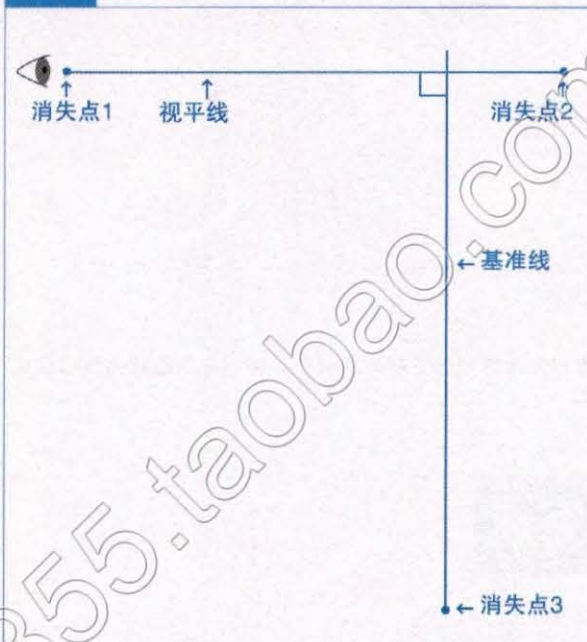
描绘线条，完成草图。由于是建筑群，所以给人一种无机质的感觉。最后录入电脑并描绘细节。

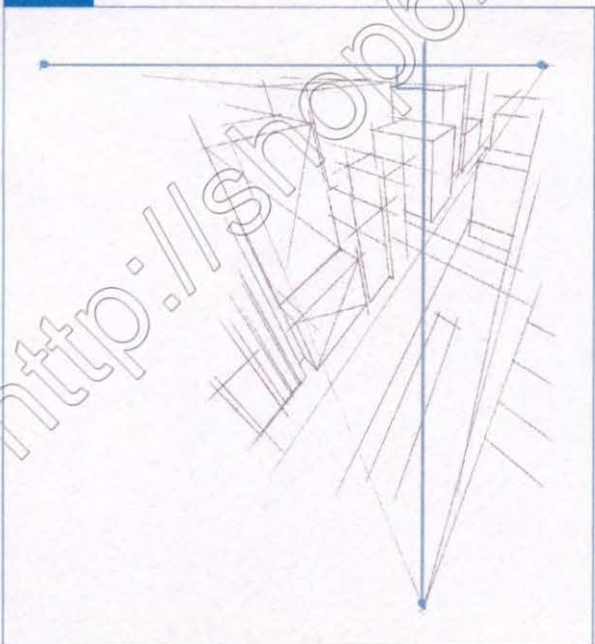
完成

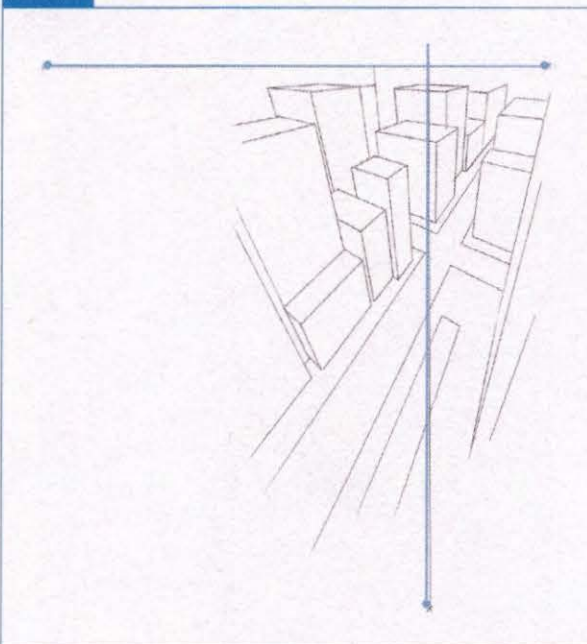
从大楼上俯视看到的街道

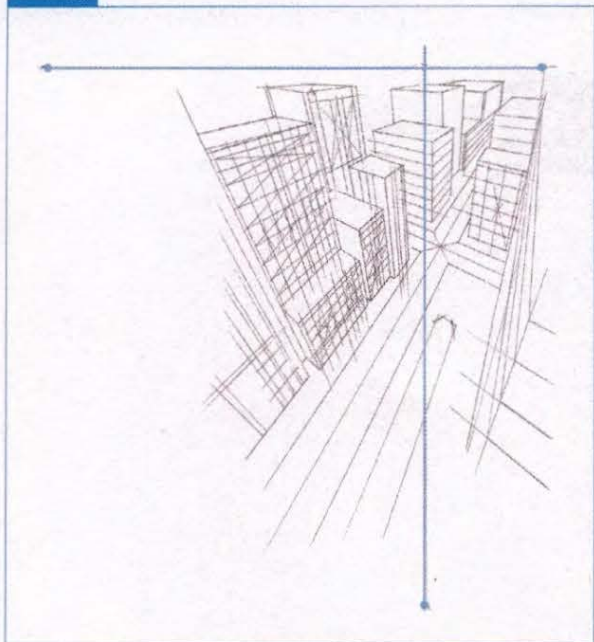
建筑群是容易产生高度的主题，绘制时要注意添加窗户等细节部分的透视。

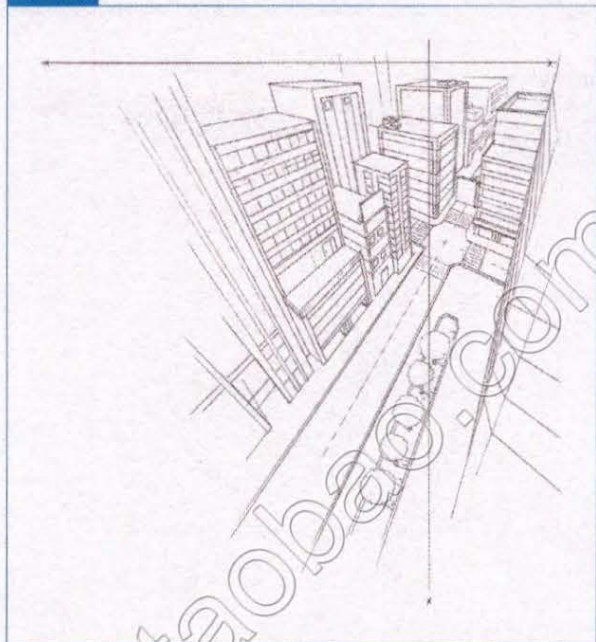
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

用铅笔简单地画出俯视的大楼的轮廓。确定视平线和消失点。

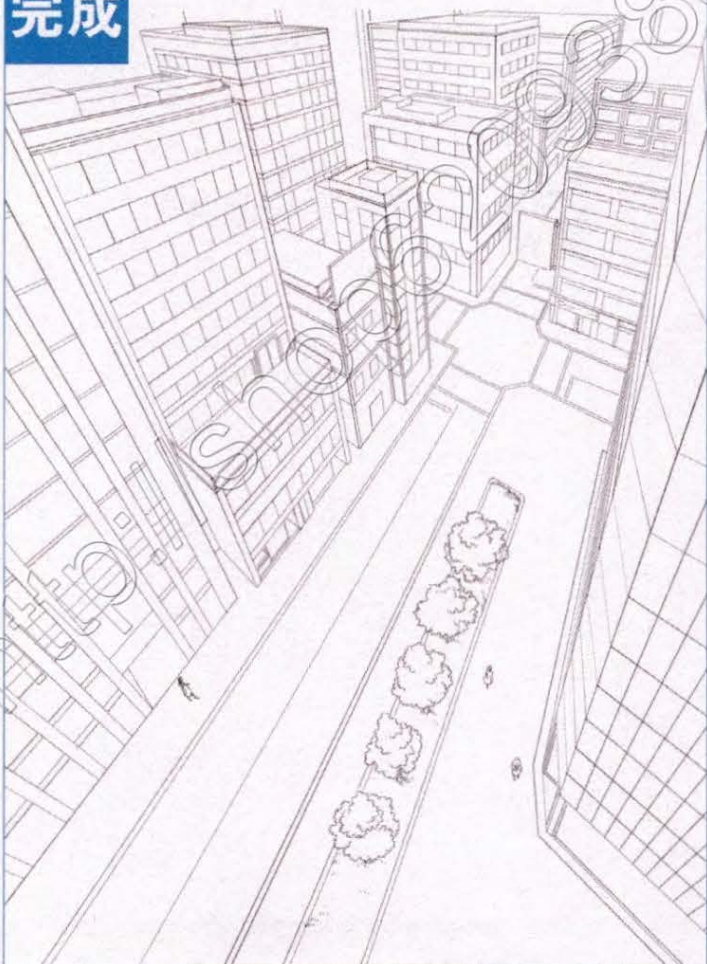
Process 02 画出基准线

因为是俯视构图，所以视平线在上方。确定基准线，基准线上存在第三个消失点。

Process 03 引出透视线

以轮廓为基础，向第三个消失点引出透视线。

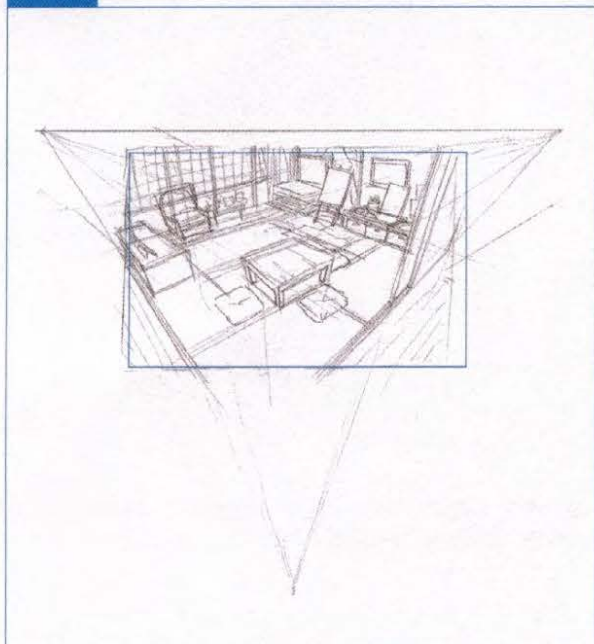
Process 04 从大物体引出透视线

利用大楼外观的线条确定建筑物的轮廓。

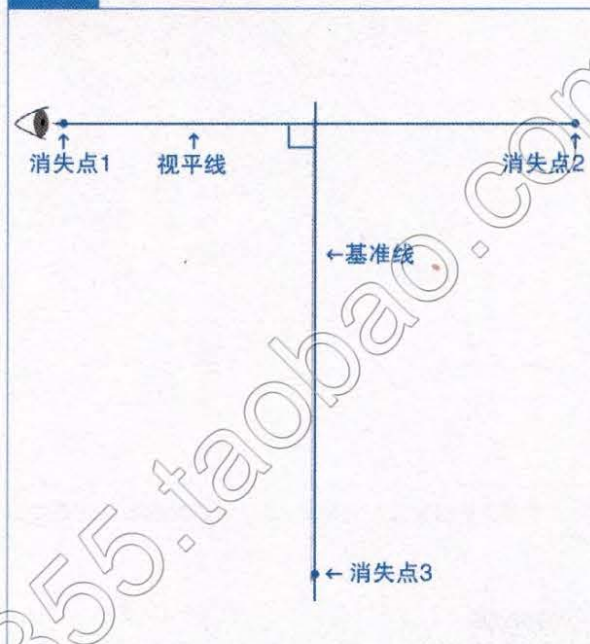
Process 05 确定小物体的透视线

将大楼窗户的透视线引向消失点3。窗户的画法见52页的讲解。

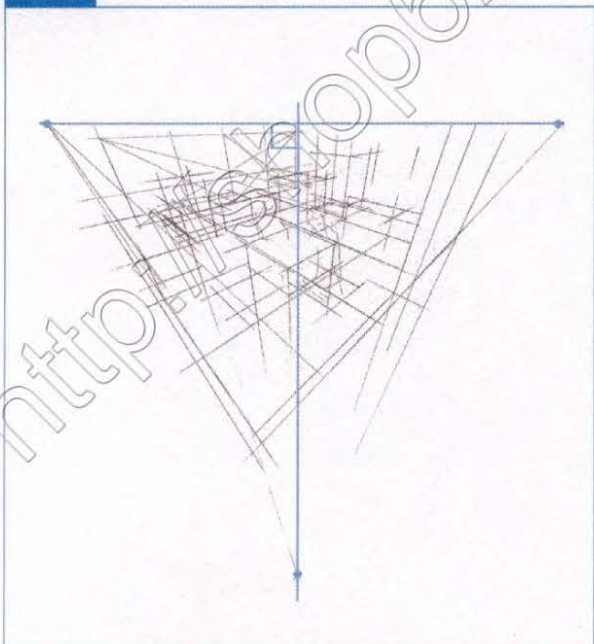
Process 06 完成草图

进一步描绘路边树木等细节部分后完成草图。将画稿扫描录入电脑，并用墨线勾勒轮廓和质感。

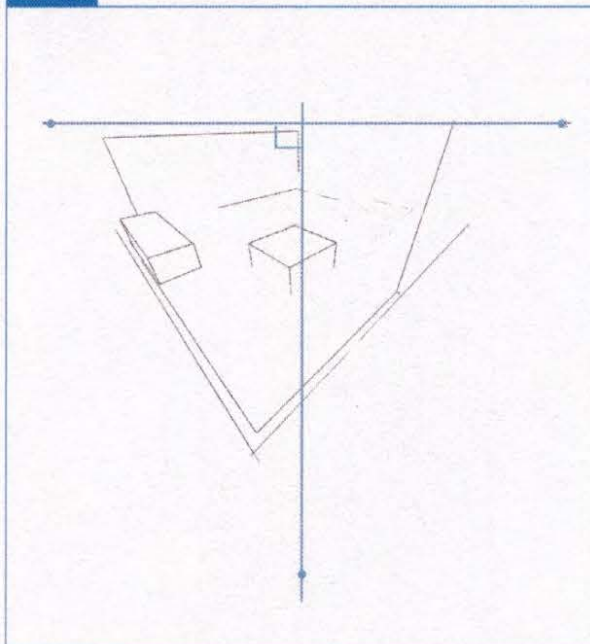
完成

俯视看到的房间

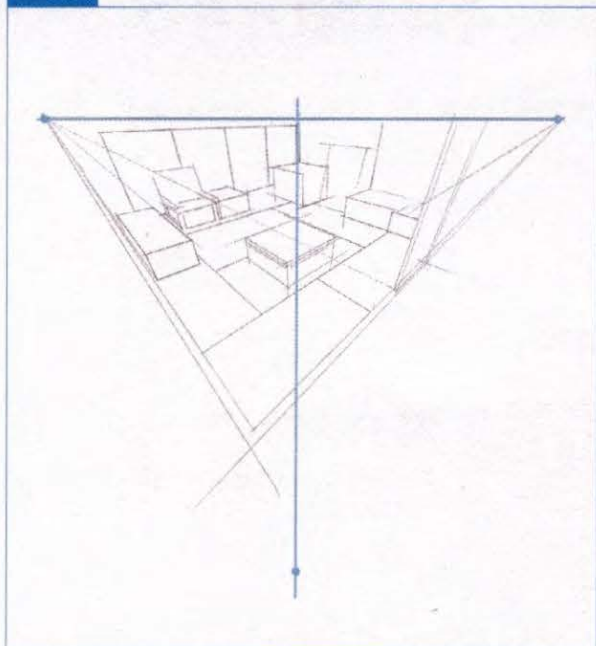
这是在漫画中经常使用的房间主题，是用三点透视绘制的。尝试绘制出房间的俯视感觉吧。

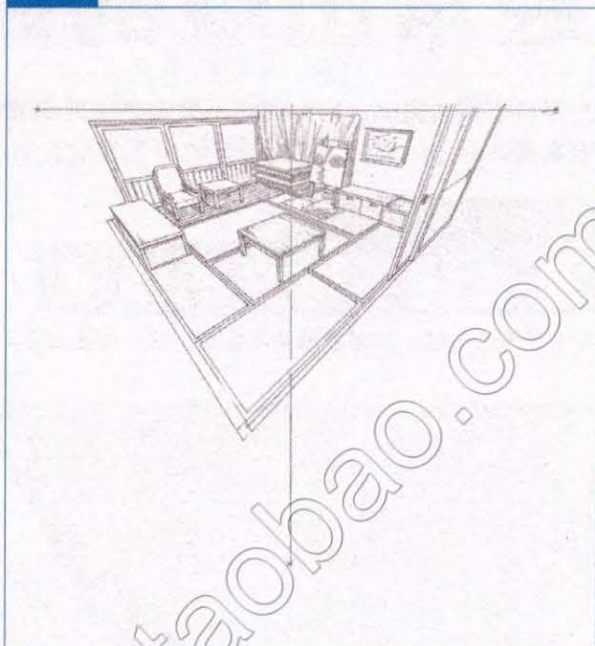
Process 01 画出轮廓（确定视平线）

按照自己的想象绘制出房间的轮廓，确定视平线和消失点。要仔细确认房间内各种物体的位置。

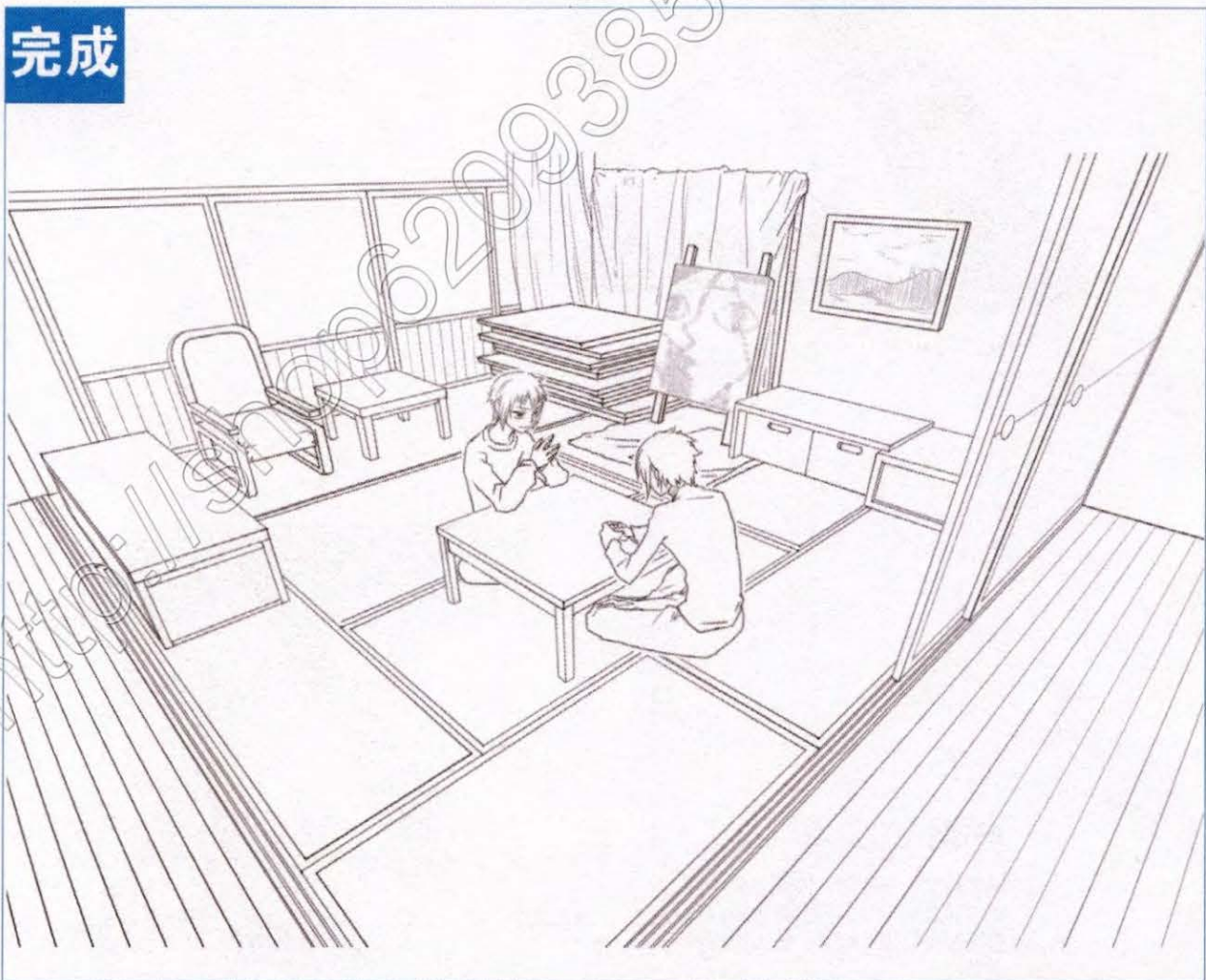
Process 02 画出基准线

因为是俯视构图，所以视平线在上方。第三个消失点在基准线上。

Process 03 引出透视线

向第三个消失点引出透视线。地板、桌子等其他物体的透视线也要仔细地引出。

Process 04 从大物体引出透视线

以画面中心的物体为基准确定线条。确定房间中的桌子、靠墙的柜子的线条。

Process 05 确定小物体的透视线

将窗户的透视线也引向消失点3。窗户的绘制方法见52页的讲解。

Process 06 完成草图

进一步描绘桌椅、地板、柜子等细节部分后完成草图。将草图扫描录入电脑，引入人物后完成绘制。

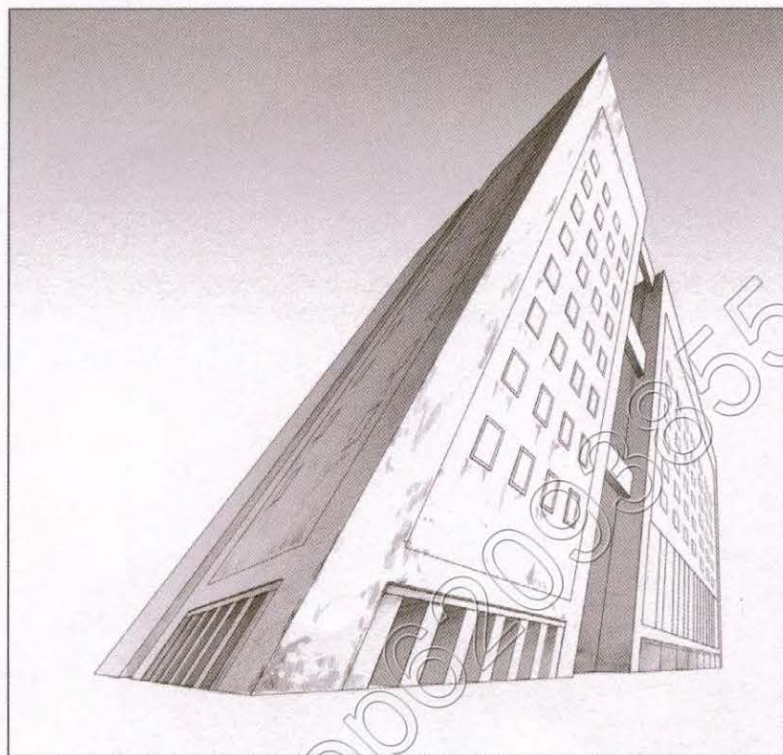
完成

要牢牢记住容易忽略的要点

经常出现的错误和漏洞3

在使用透视绘图时，即使很小心也非常容易忽略隐藏在透视中的错误、忽视易被忽略的要点，因此一定要格外小心。明白了要点就能降低犯错的几率了。

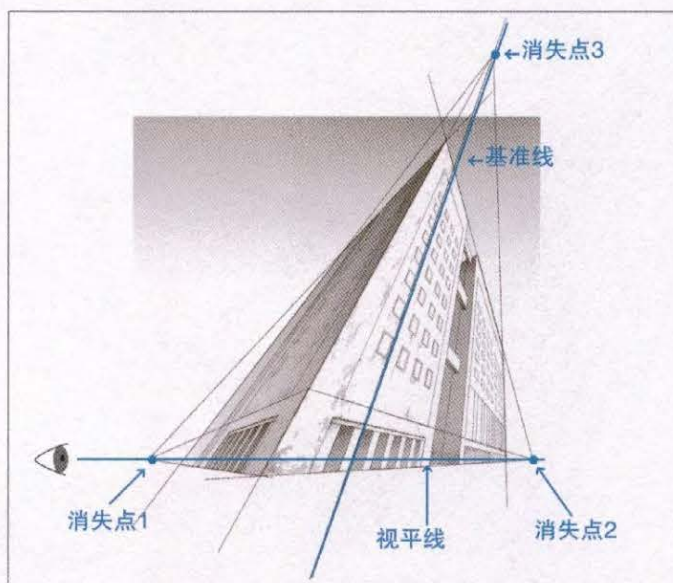
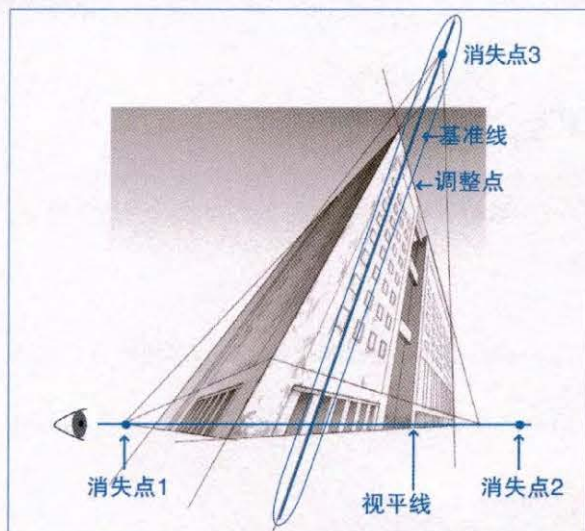
错误的要点

基准线不垂直的情况

绘制三点透视时，如果基准线不垂直，那么画面就会显得不协调。

错误的插图

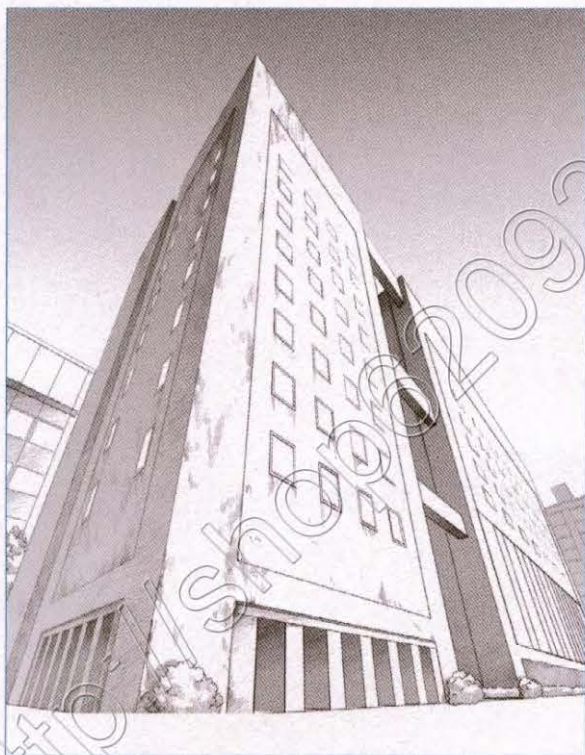
从下面仰视大楼的画面。大楼的倾斜给人很不协调的感觉。

●错误的要点

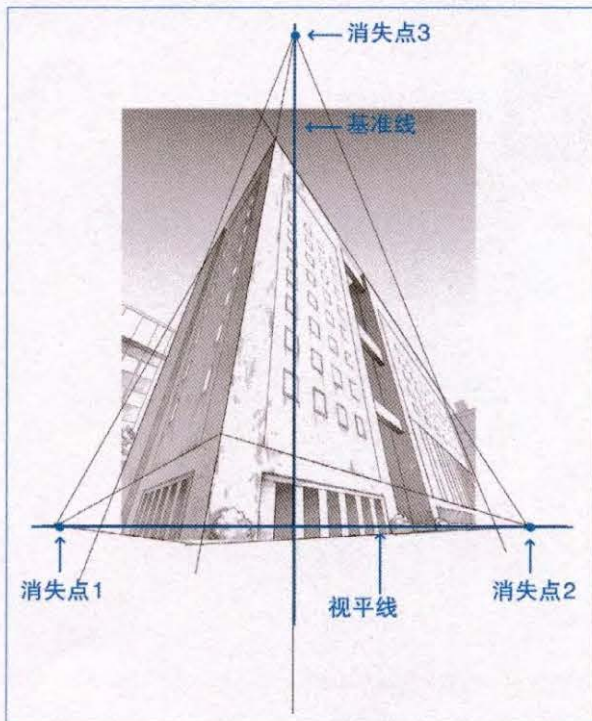
基准线过于倾斜时，即使消失点和视平线是用正确的方法确定的，画面仍然会显得不自然，给人失真的感觉。

调整点

基准线要与视平线垂直。要注意第三个消失点是在画面之外的。与视平线垂直后，就能绘制出整体平衡的画面了。

正确的插图

将基准线绘制成与视平线垂直，这样看起来就会给人近在眼前的感觉了。

从下面仰视时能很好地表现出立体感啊！

●正确的要点

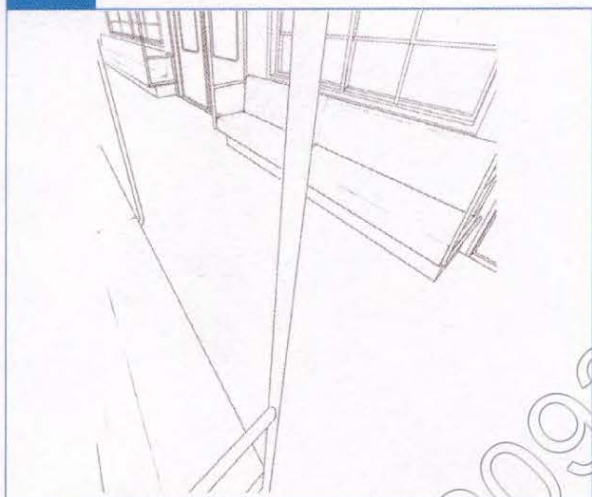
为了使高度的消失点准确地落在基准线上，要正确地引出大楼的外壁和窗户的透视线，从而很好地表现画面的平衡感。

怎样使平衡看起来自然?

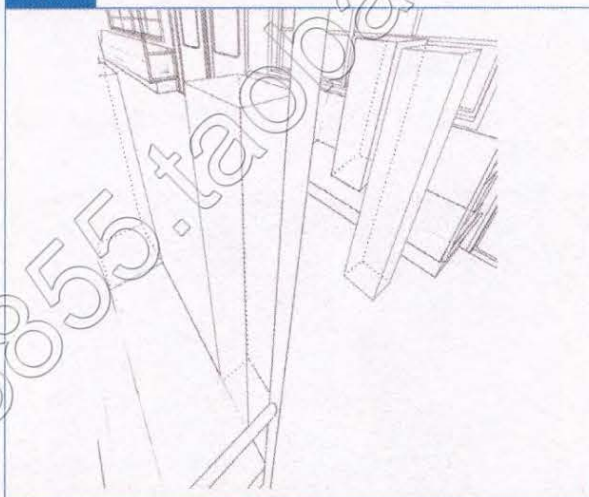
在背景中加入人物3

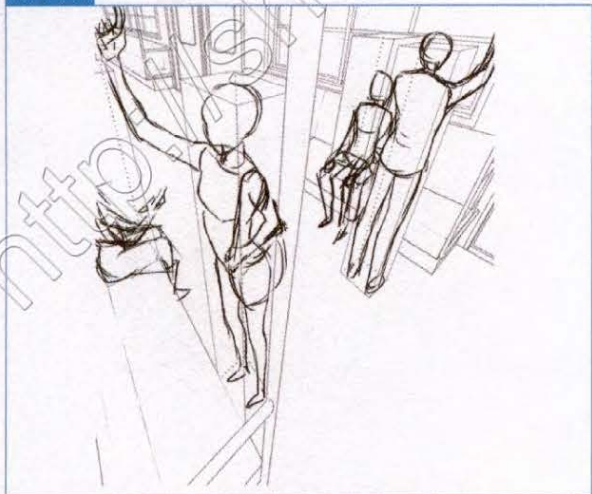
下面介绍在三点透视的背景中添加人物的绘制方法。与一点透视和两点透视的绘制方法没有太大的区别。只是在绘制时注意上下方向也是有远近感的。

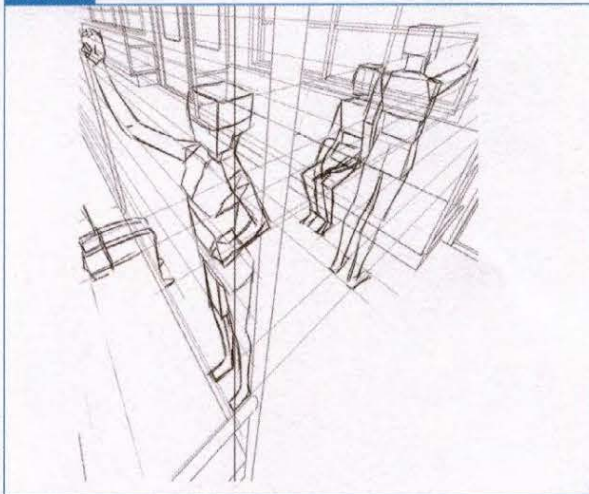
电车内部

将从斜上方看到的电车内部尝试用三点透视绘制出来。不仅透视本身，画面整体的印象也是非常重要的。

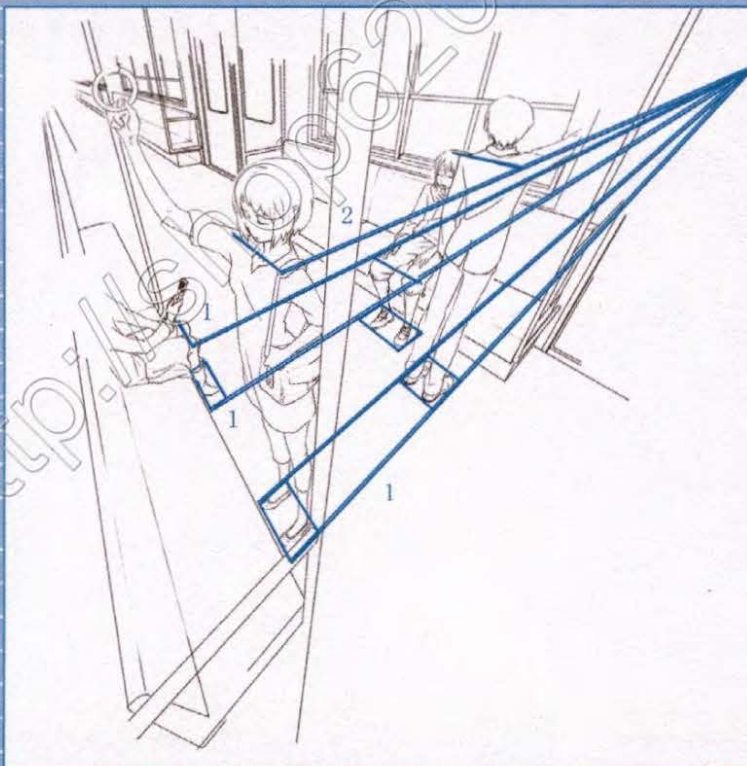
Process 01 画出背景

由于是俯视的构图，所以第三个消失点在下方。注意该点远离画面的同时引出透视线。

Process 02 确定人物的位置

以背景中人物的大小、位置等作为参照画出立方体。坐着的人物也画成站立状态的立方体。

Process 03 画出 轮廓

在立方体中想象着画出人物的轮廓。视平线在画面之外。

Process 04 引出透视线直至完成

确定人物的位置后，从头部、肩部、胸部、膝盖等部位向消失点引出透视线，以添加远近感，完成人物的描绘。

完成

要点

①人物的基准在足底或膝盖。如果足底的透视线能汇聚到一点，那么证明所绘制的人物是站在同一地板上的。要参考步骤2中的立方体描绘人物。
②这幅画以前面的女性为基准，从女性肩部引出的透视线与男性肩部的透视线是在同一平面上的。因此男性与女性的身高设定是相同的。要是身高增加，只需在透视线的上方绘制人物的肩部即可。

使用三点透视绘图的技巧！

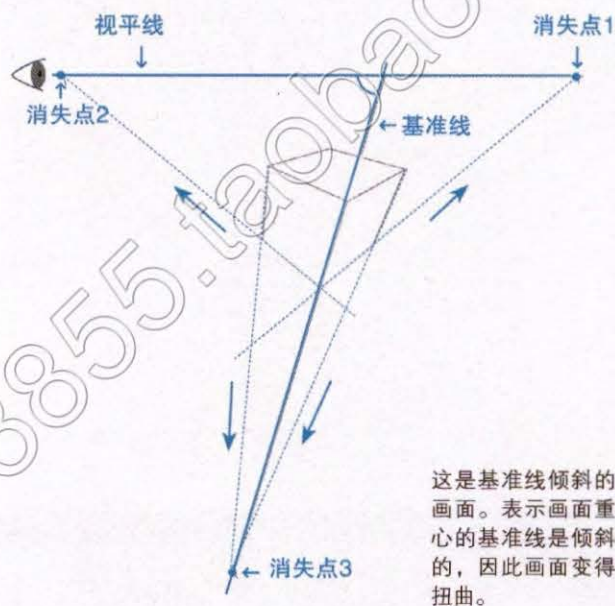
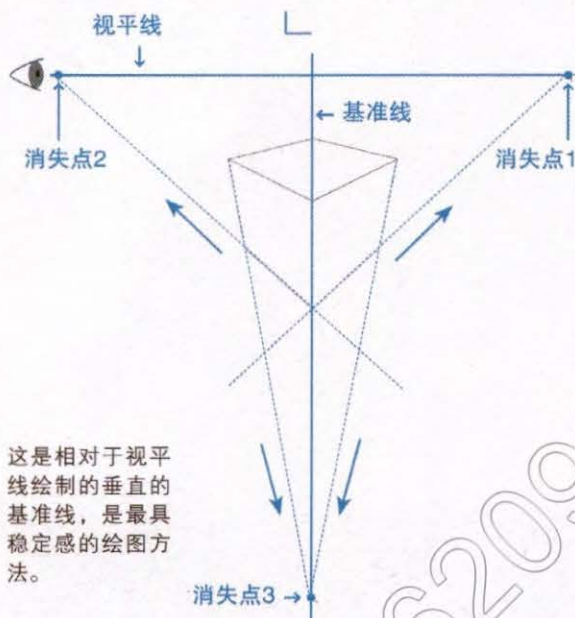
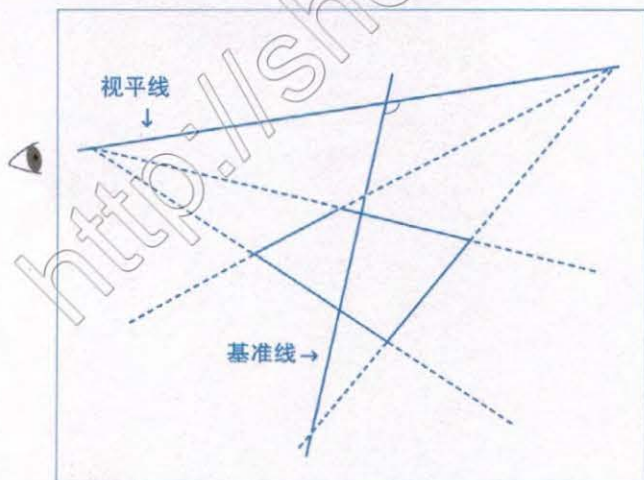
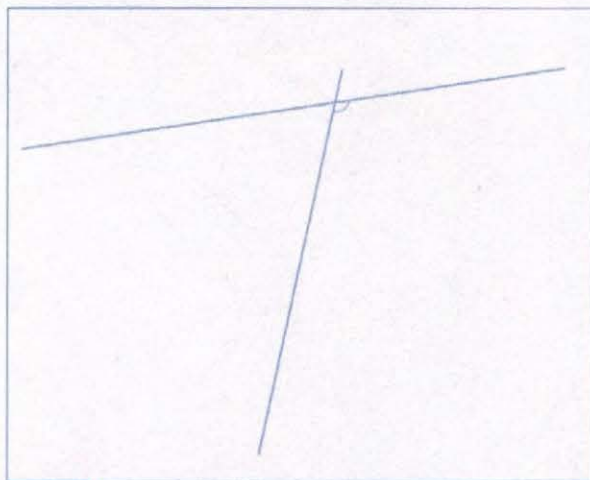
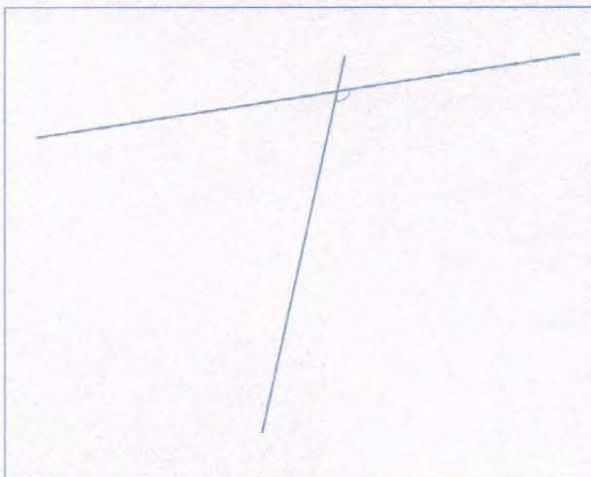
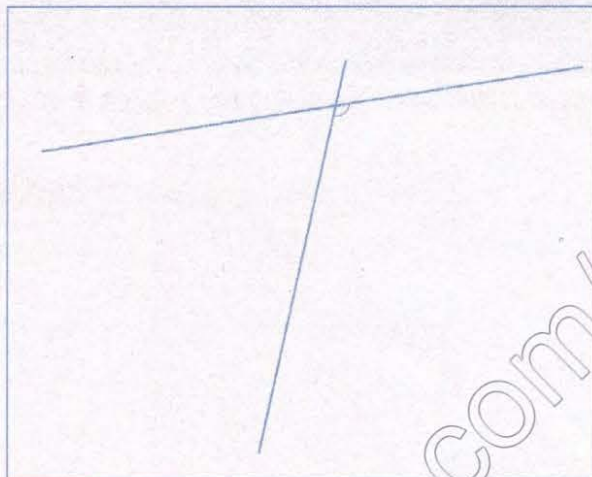
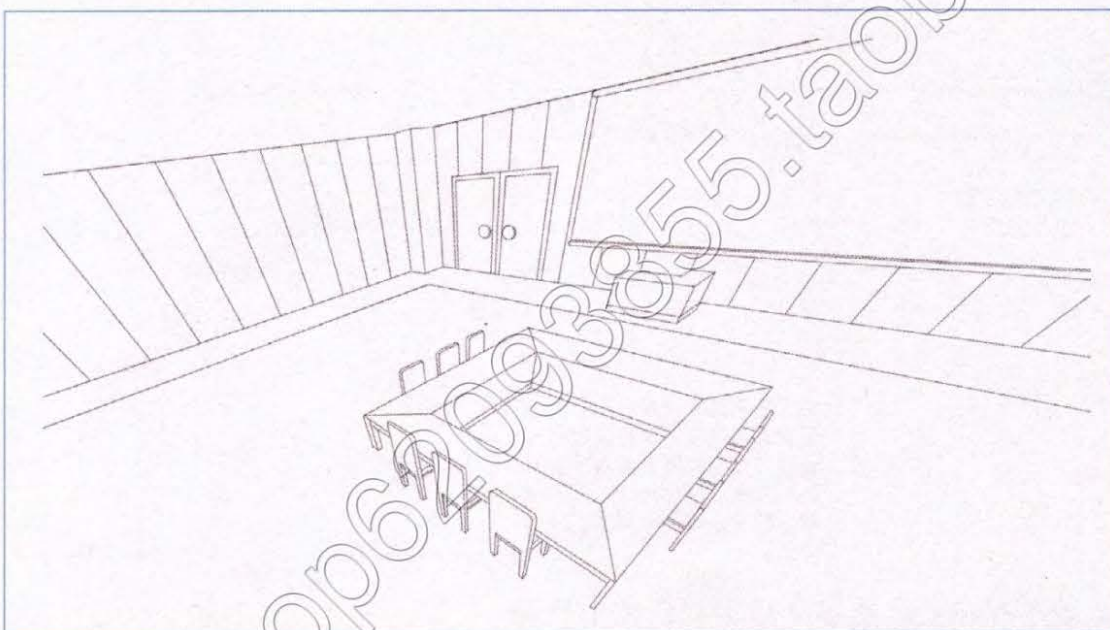
三点透视的应用技巧

运用三点透视，能表现出更加丰富的画面效果。比起一点透视和两点透视，三点透视有更自由的创作空间，在表现空间的扭曲等情况时，能表现出更为广阔的背景空间。

基准线的确定方法

基准线是使用三点透视绘图时非常重要的线条。第三个消失点在基准线上，而基准线又与作为基础的视平线垂直。但是，在描绘不协调的背景时，如果敢于使基准线倾斜，那么就能画出扭曲的背景了。

这是相对于视平线绘制的垂直的基准线，是最具稳定感的绘图方法。

这是基准线倾斜的画面。表示画面重心的基准线是倾斜的，因此画面变得扭曲。

运用三点透视绘制会议室

01 画出视平线与基准线，描绘桌子和墙壁的大致位置。绘制时要注意到透视线。

02 画出大致的透视线。绘制时要使所描绘对象的透视线都通向三个消失点。

03 画出细节部分的透视线。与步骤2相同，透视线通向消失点。

04 完成草图。整个画面都有向右延展的不协调的背景，这样就完成绘制了。

完成

由于基准线是倾斜的，所以产生的扭曲使整个画面呈现出一种有趣的视觉效果。在添加人物时，要注意不要偏离透视线。

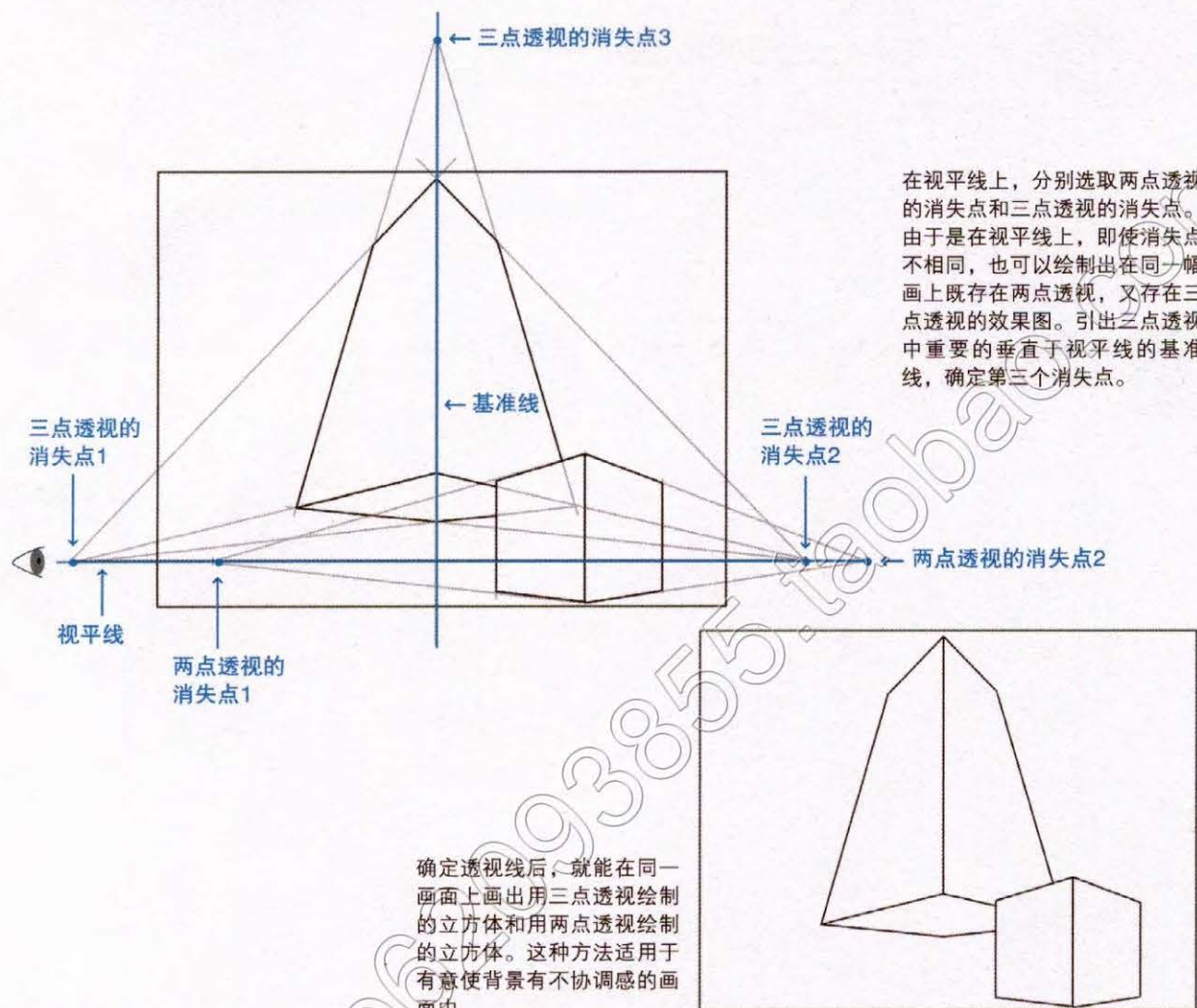
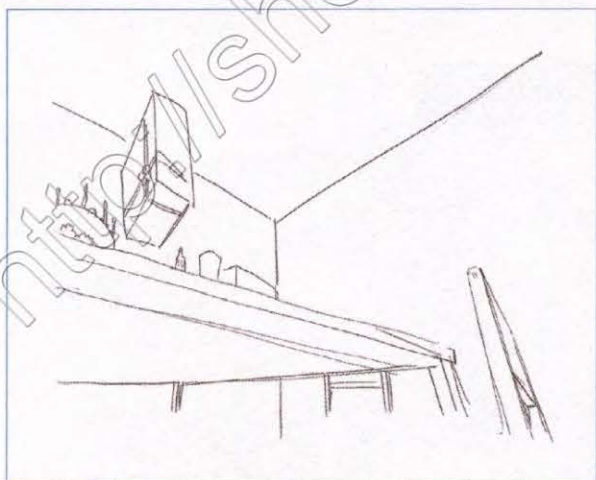
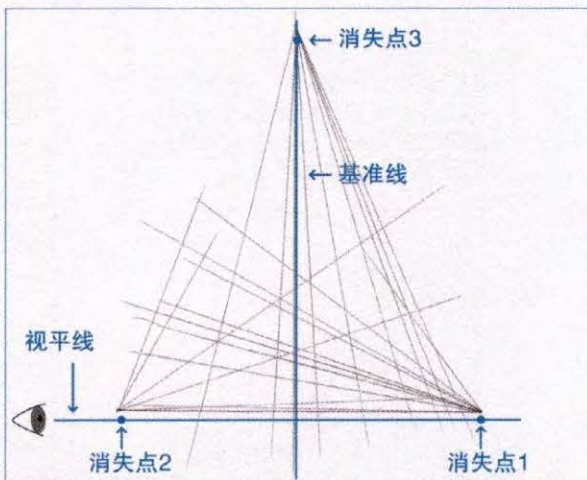
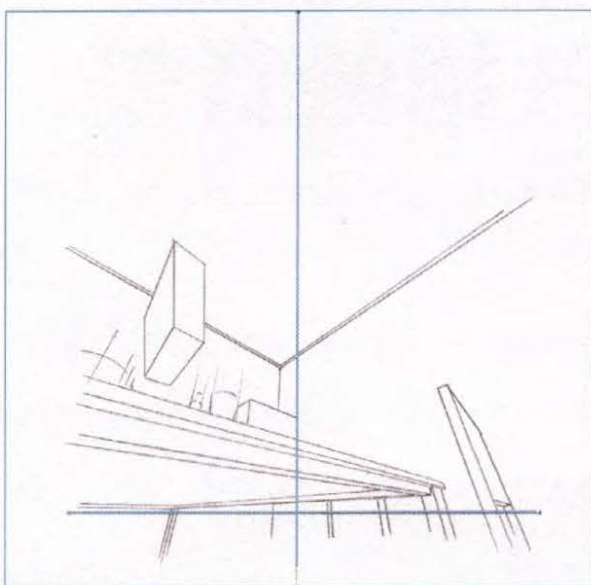
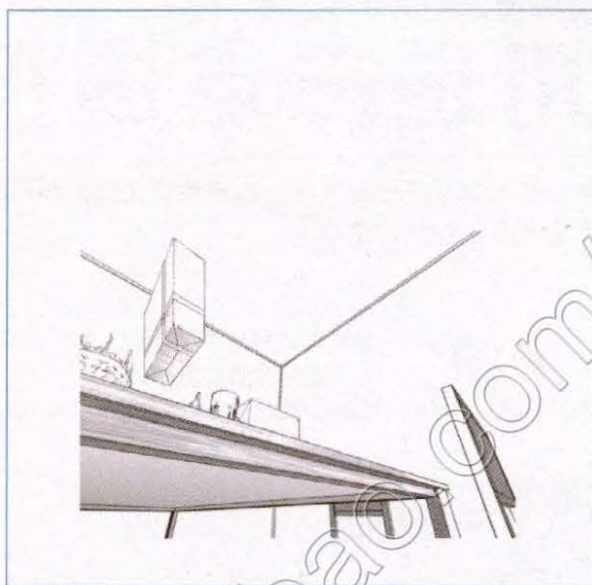
即使在表现广阔的背景空间以外，要表现物体的冲击力时，也可以使基准线倾斜。看一下使用后的效果。

变换

同时使用两点透视和三点透视

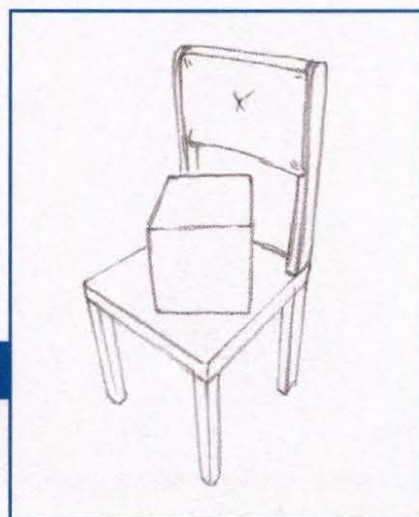
同时使用两点透视和三点透视绘图时，两点透视与三点透视的消失点都要画在视平线上。

在视平线上，分别选取两点透视的消失点和三点透视的消失点。由于是在视平线上，即使消失点不相同，也可以绘制出在同一幅画上既存在两点透视，又存在三点透视的效果图。引出三点透视中重要的垂直于视平线的基准线，确定第三个消失点。

确定透视线后，就能在同一画面上画出用三点透视绘制的立方体和用两点透视绘制的立方体。这种方法适用于有意使背景有不协调感的画面中。

使用两点透视和三点透视共同绘制背景的步骤。

01 画出整体轮廓，确定物体的大致位置。左侧的礼品盒使用两点透视绘制，背景用三点透视绘制。

02 引出视平线、消失点和基准线。在这幅画中的情况是两点透视与三点透视的消失点是重合的。

03 确定桌子、礼品盒的线条。

04 进一步描绘出细节部分后完成草图。将草图扫描录入电脑。

完成

变换

这是一幅在椅子上放着盒子的画面。盒子使用两点透视绘制，椅子使用三点透视绘制。

使强调人物的背景更吸引人

用逆三点透视法描绘背景

先绘制人物，再绘制背景。由于是以人物为中心引出透视线，然后再绘制的背景，所以这一方法适用于想突出人物的构图中。

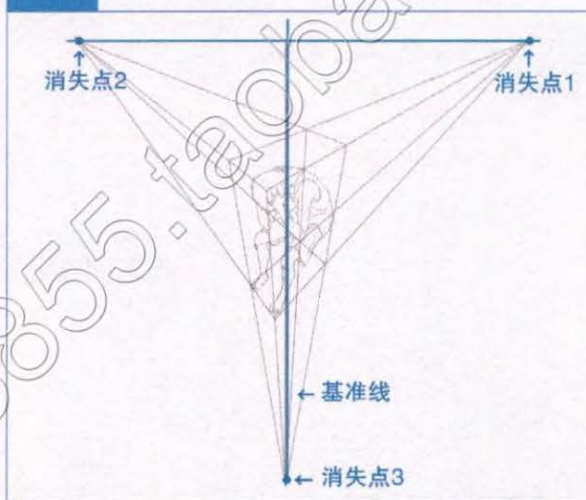
房间

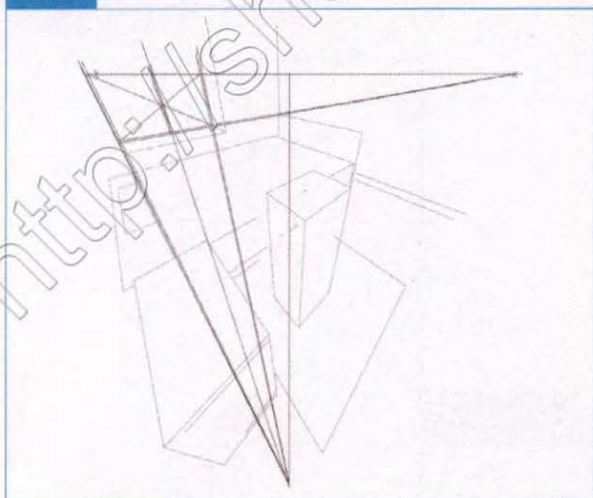
尝试画出房间中抱头的人物。使用逆三点透视描绘后，除了背景的真实性更强外，人物的内心表现也更加容易了。

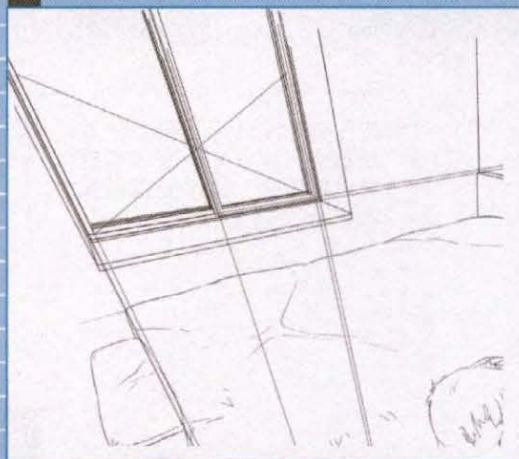
Process 01 画出人物

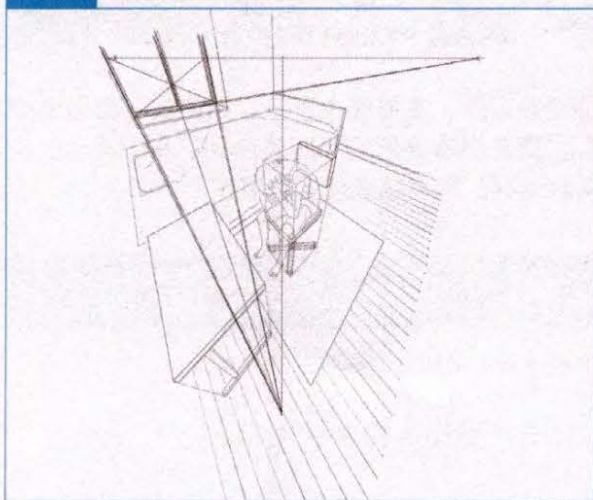
视平线

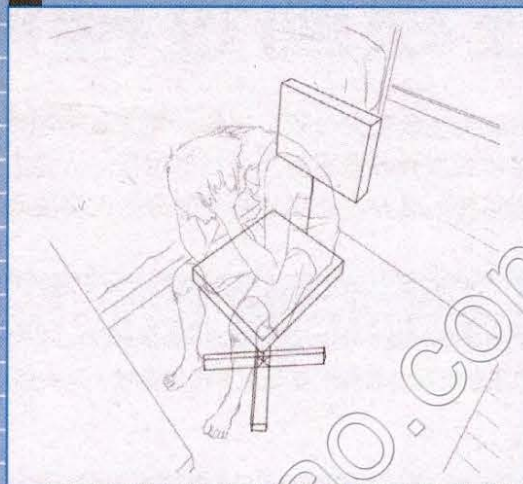
画出抱头的人物轮廓。这时，要意识到人物也是用三点透视来绘制的。

Process 02 确定视平线和消失点

从人物的头部开始画出基准线，并确定消失点。再将人物引入立方体。三个消失点是全体透视的基础。

Process 03 画出房间的要素

在轮廓的基础上，通过已确定的消失点进一步描绘人物，并画出房间的要素。

要点

绘制时要注意窗户的窗框和床上的枕头等物品，也是透视线上的物体，这一点一定不要忘记。窗户的分割方法参照52页的讲解。

Process 04 绘制出椅子

画出人物坐着的椅子。椅子也是三点透视，因此可以在人物消失点的基础上绘制。

要点

要想象着画出实际上被人物挡住的部分。

完成

画出实际内容以加深理解！

在绘画过程中掌握三点透视

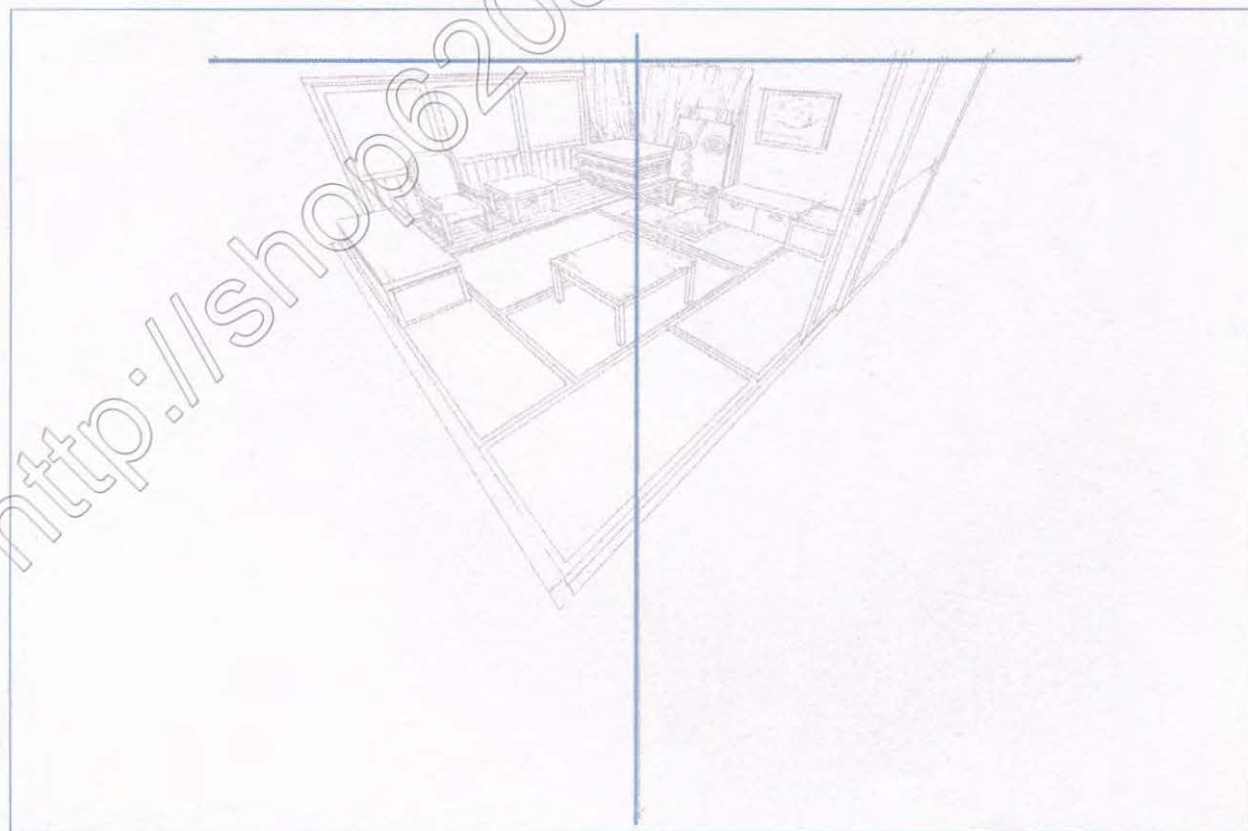
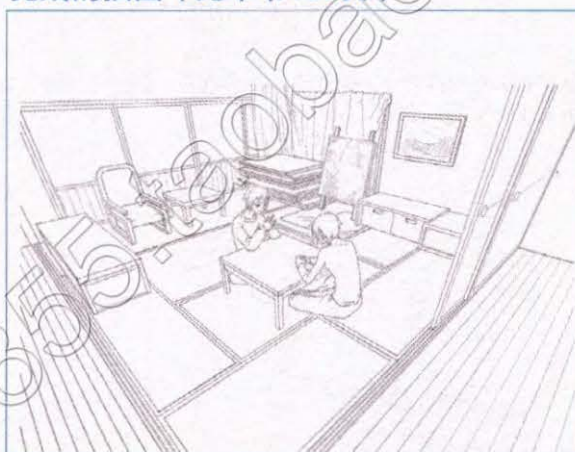
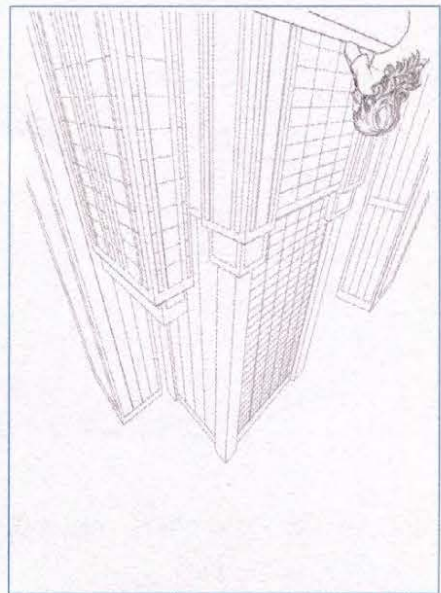
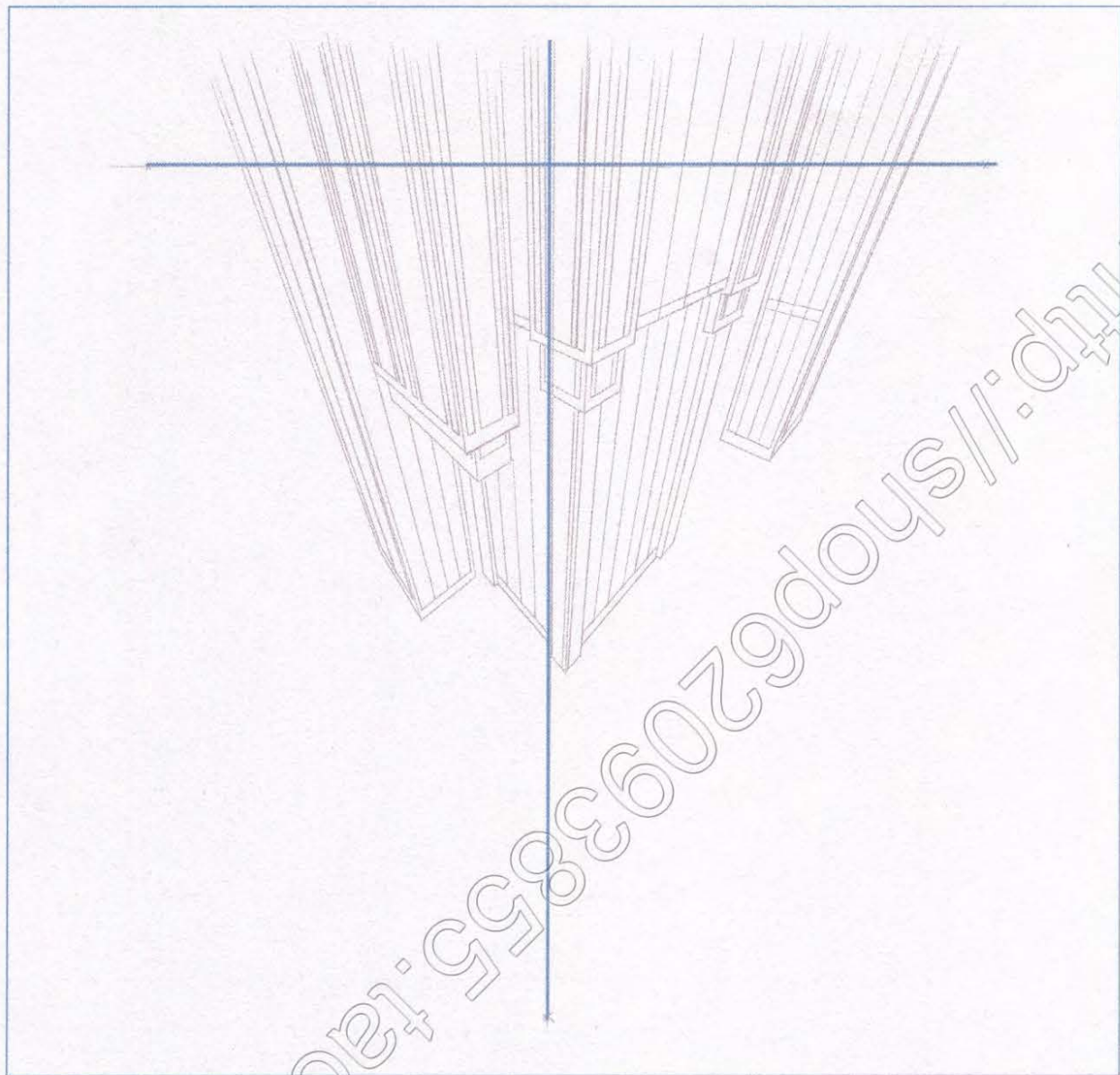
到目前为止我们完全可以理解，在三点透视中，除了视平线以外，基准线也是非常重要的。准确地把握基准线就能绘制出更加生动的背景。以轮廓为基础，按照已经确定的视平线和消失点画出透视线，完成背景的描绘。背景的细节部分和人物按照个人的喜好绘制，即可完成原创的插图。

尝试画出“俯视的房间”和“仰视的大楼”

从凭想象绘制的轮廓的基础上引出透视线，这些透视线汇聚到视平线上的两点和基准线上的一点。

步骤

1. 画出轮廓、视平线和基准线。
2. 确定消失点后引出透视线。
3. 确定墙壁、柜子等大物体的线条。
4. 确定小物体的线条。
5. 进一步描绘细节部分。
6. 完成。

完成的插图（见本书103页）

完成的插图（见本书99页）

步骤

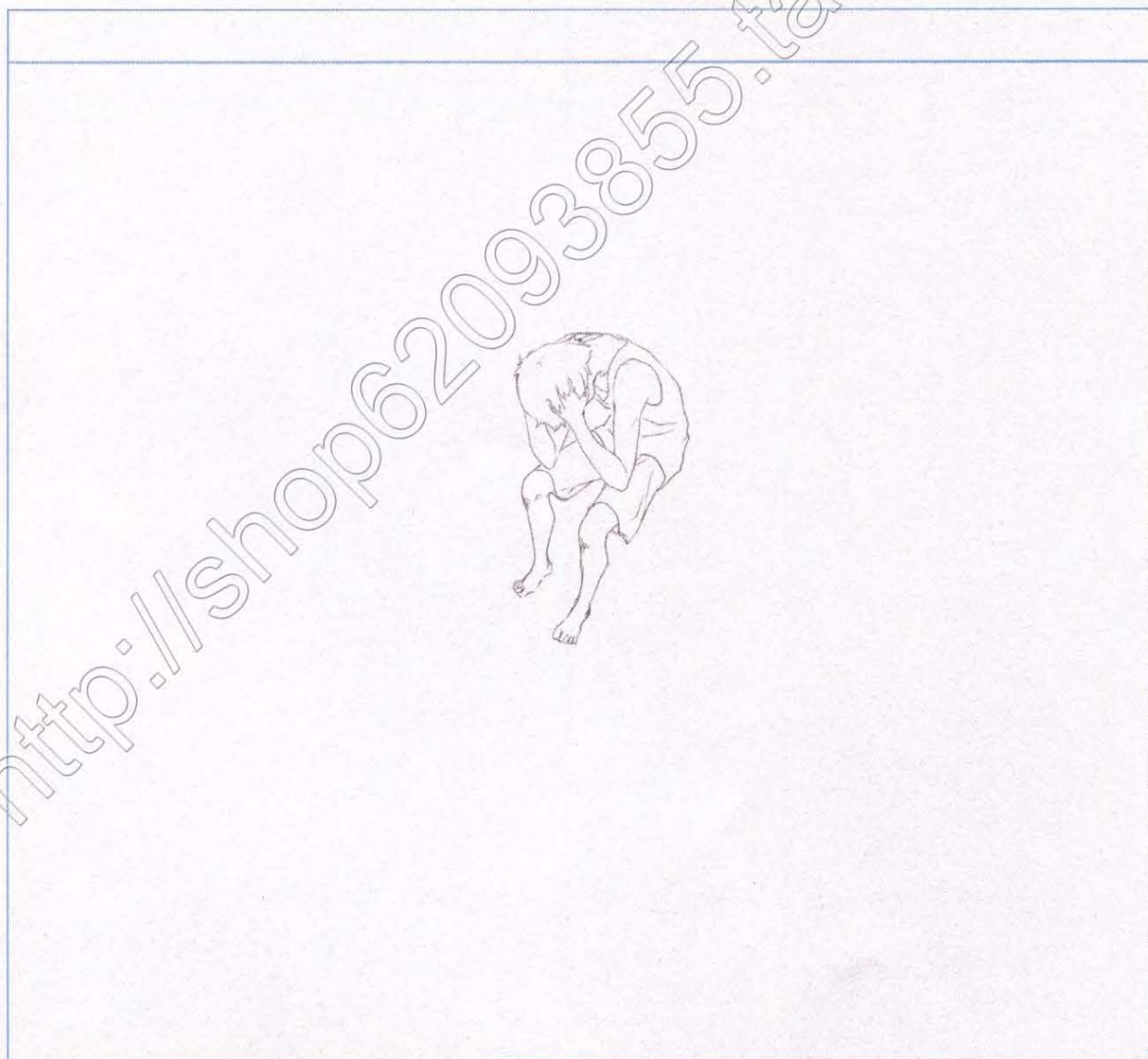
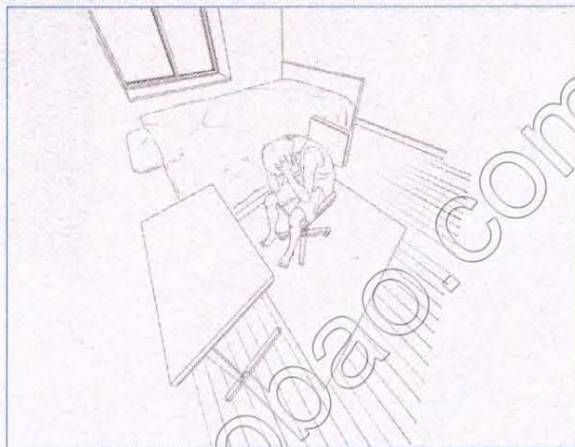
1. 画出轮廓，确定视平线和基准线。
2. 确定消失点后引出透视线。
3. 确定大物体的线条。
4. 确定小物体的线条。
5. 进一步描绘细节部分。
6. 完成。

尝试画出逆三点透视

逆三点透视是首先画出作为主体的人物后，相应地再绘制背景。由于已经确定了视平线和消失点，所以可以以完成的插图为参考，尝试结合人物使用三点透视画出背景。

步骤

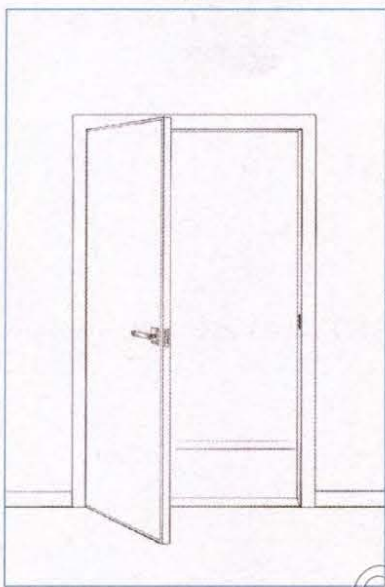
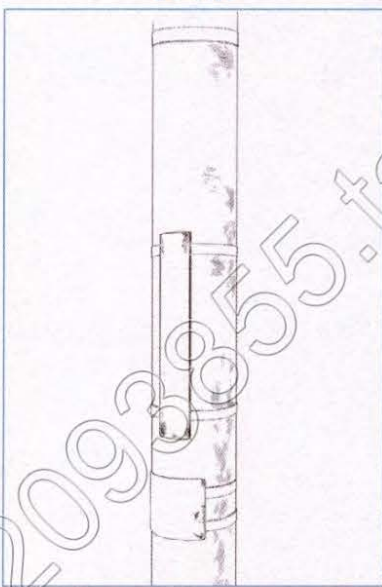
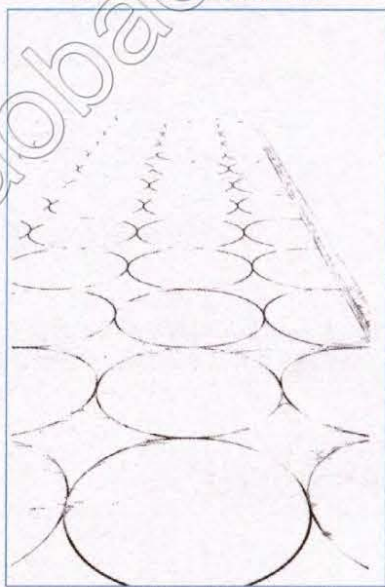
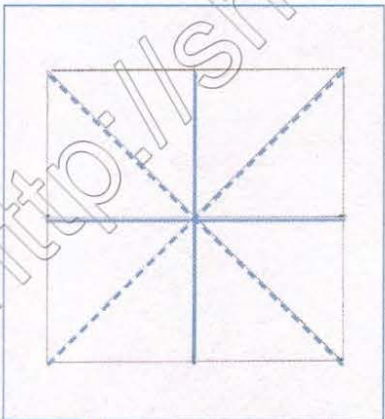
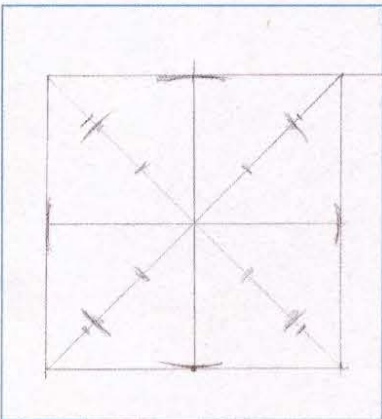
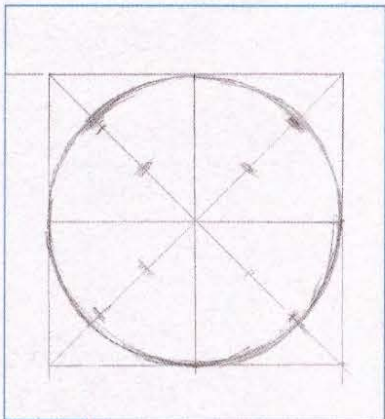
1. 从人物的头部等部位向消失点引出透视线。
2. 沿着透视线进一步绘制出背景。
3. 进一步刻画细节。
4. 沿着透视线调整物体的位置。
5. 完成。

完成的插图（见本书113页）

为圆形物体添加远近感

学习圆形透视

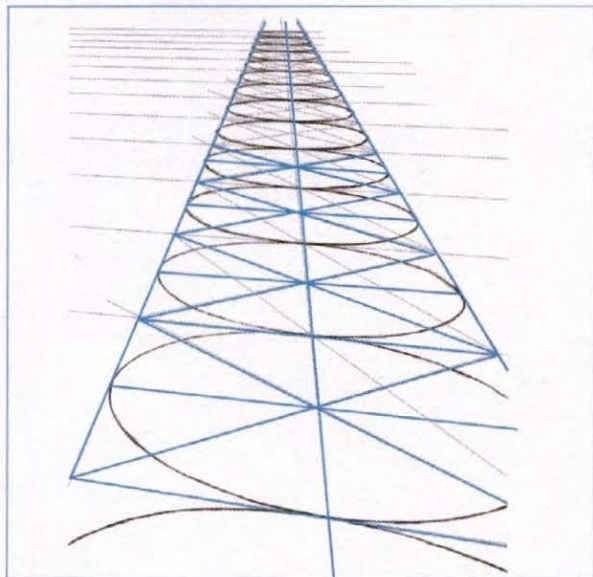
接下来，我们将学习使用圆形透视的画法绘制圆形的图案、电线杆等物体。运用透视原理在四边形中画圆，这样就能绘制出有远近感的圆形了。

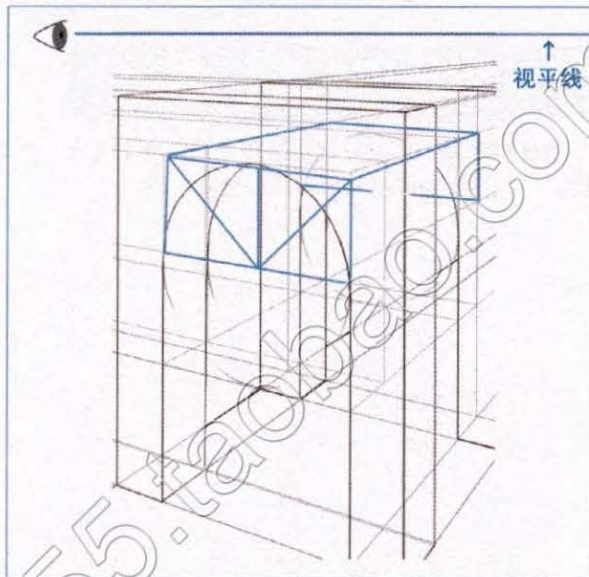
运用圆形透视绘图

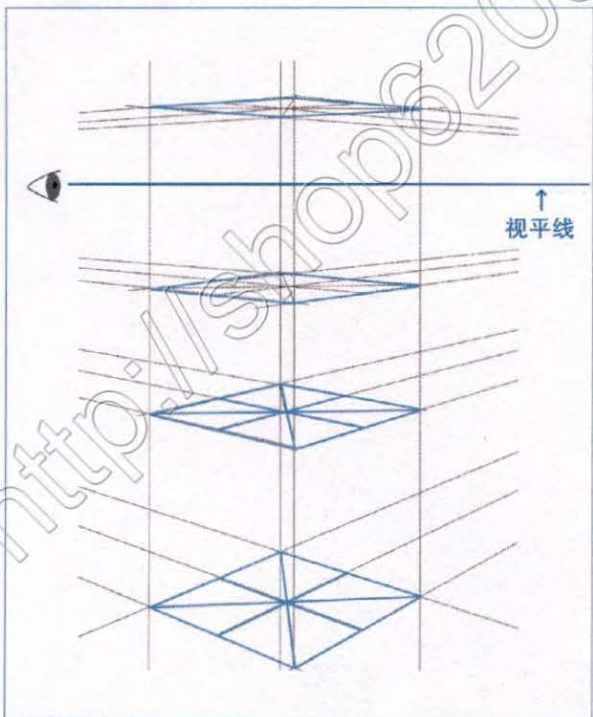
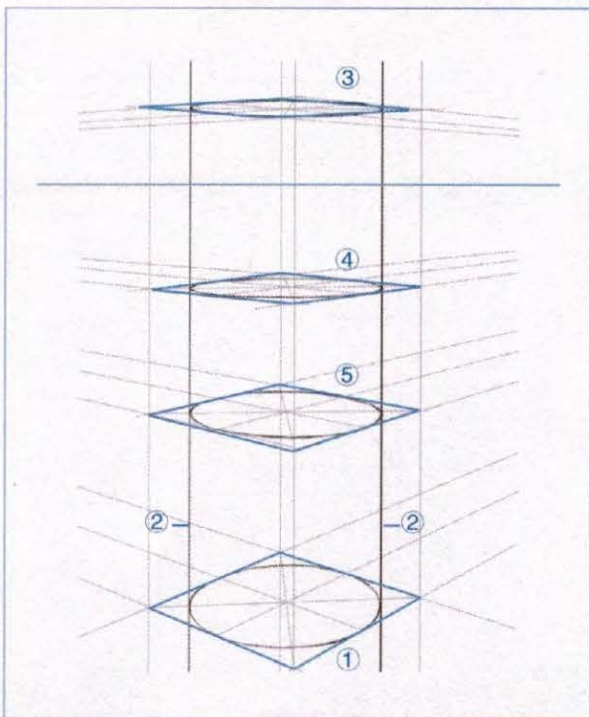
下面我们来看一下圆形透视适用于什么样的场合。随着门的一开一关，门的运动轨迹为圆弧形，这一点很容易理解。门和门框都可以利用圆形透视来绘制。

圆的画法 >>> 在四边形中也可以绘制出漂亮的圆。

01 画出正方形后引出对角线，经过对角线的交点引出横、竖两条互相垂直的线。

02 以对角线的中心为起点，将伸向四个顶点的线段分别三等分，并作出标记。两条垂线和四边的交点是圆形的顶点，因此也要作出标记。

03 将对角线上的标记与顶点的标记连接起来画出圆形。半圆也可利用这样的方法进行绘制。

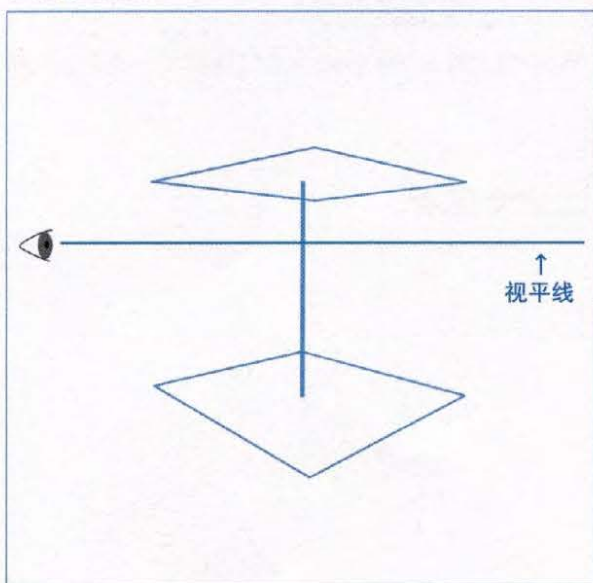
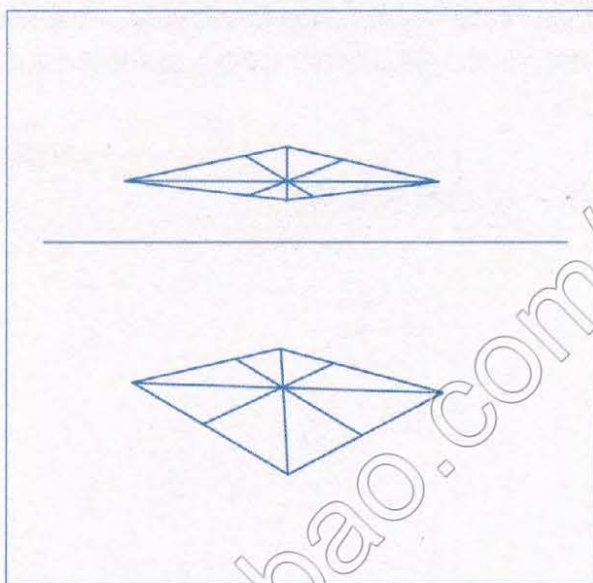
圆形透视的画法

一点透视、两点透视或者三点透视，在四边形中画入圆都能添加远近感。视平线越近圆的形状就越扁。

圆形图案的画法

利用54页讲解的增殖法绘制出四边形。在四边形中画出圆形。在画面中离视平线越近，圆形就会越扁平。

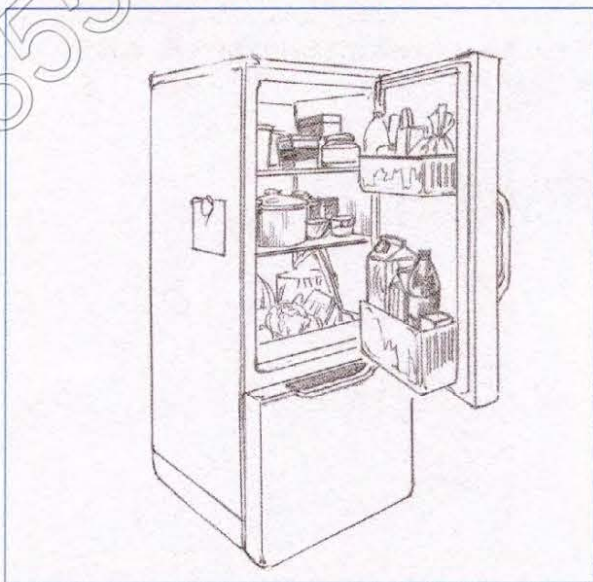
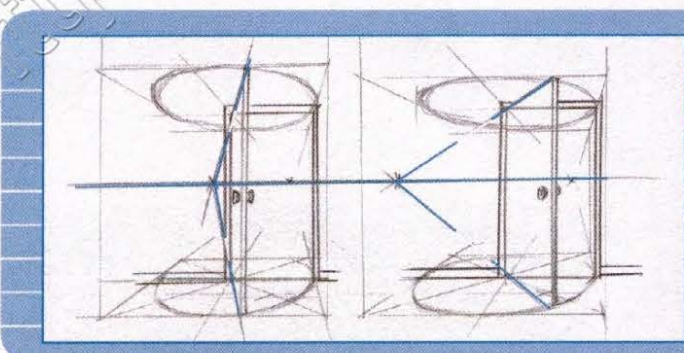
拱门的画法

画出四边形后，在里面画入半圆。圆和半圆的画法是相同的。

圆柱的画法

01 运用两点透视绘制出与视平线平行的四边形。

02 在四边形中画入圆①，引入视平线的垂直线②，画入圆③④⑤后完成圆柱的绘制。

门的画法

01 运用两点透视，以粗线的顶点为中心绘制立方体。粗线是门的轴线。

02 在四边形中画出圆，确定门为开着的状态。再引出两条垂线。门的厚度为与垂直线平行的直线。

完成

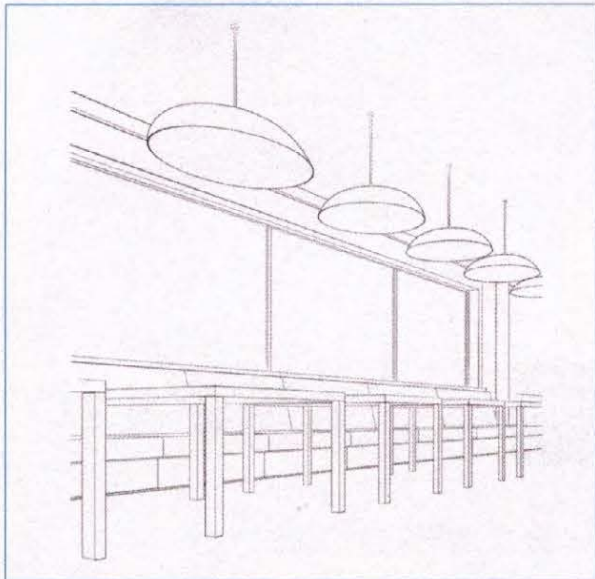
加入门框和质感后完成门的绘制。

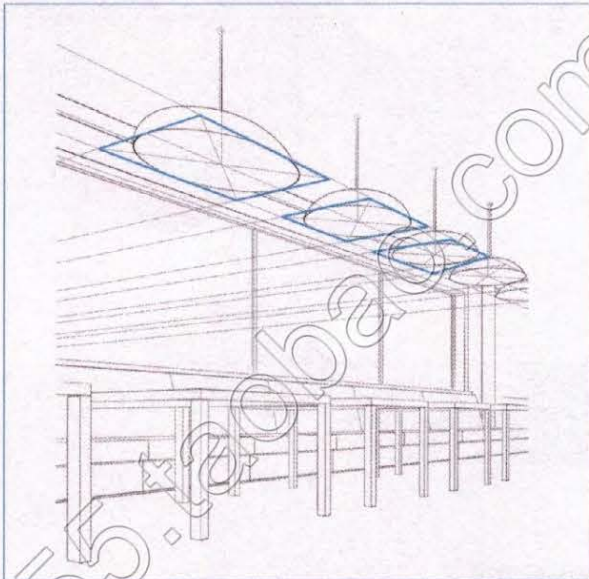
冰箱也用同样的方法绘制

冰箱和衣柜的柜门等在日常生活中常见的物体也可以通过圆形透视进行绘制。

要点

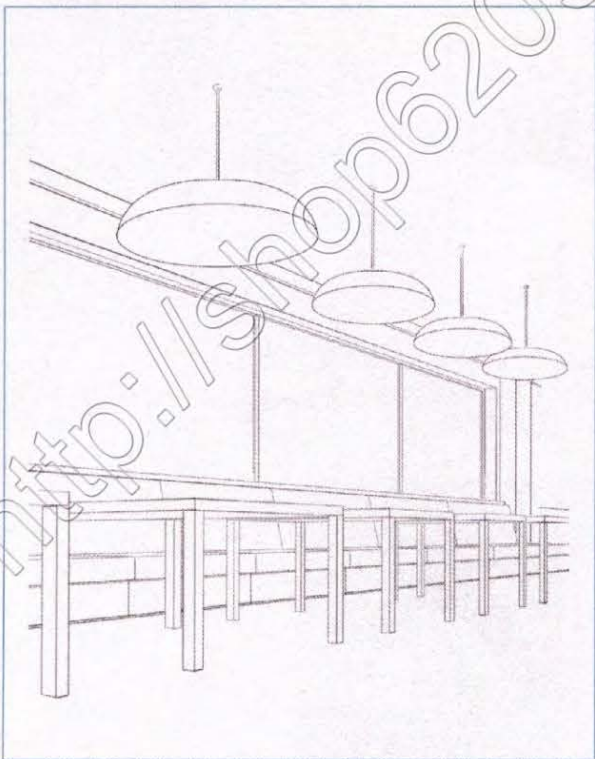
门的消失点是随着门的开合而发生变化的。因为门的透视线一定会通过圆心，所以开得越小消失点就离得越远，开得越大就会离得越近。

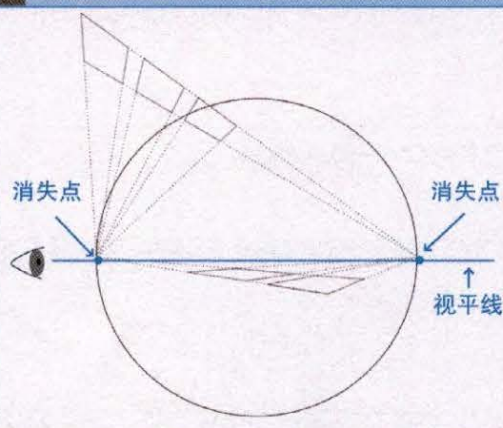
用两点透视绘制圆形透视时的扭曲

用两点透视绘制的圆形物体有时会出现不协调的情况。下面我们就来看一下怎样解决圆形透视中特有的扭曲现象。

例：按照透视来画

看到这幅画，会发现悬着的吊灯排列不协调。这幅画中所隐藏的透视线如右图所示。

确认透视线

虽然透视线的画法没有错误，但仍然产生了不协调的感觉。对于由曲线构成的圆形物体来说，有时会出现这种扭曲的现象。

无视透视来画

将吊灯部分，忽略透视原理，而画成与视平线平行的样子。这样，就能将吊灯的平衡感很好地体现出来。

要点

在视平线上分离的两个消失点之间，无论四边形离哪个消失点距离太近，都会在平衡感不好的四边形中绘制出不协调的圆形。所以，考虑平衡而忽略透视就能绘制出协调的圆形了。

Part 6

实践！透视技巧

运用到目前为止学过的透视原理，尝试在实践中掌握透视技巧。

通过再现照片的画面、各种各样的整理，透视的世界会变得越来越广阔。

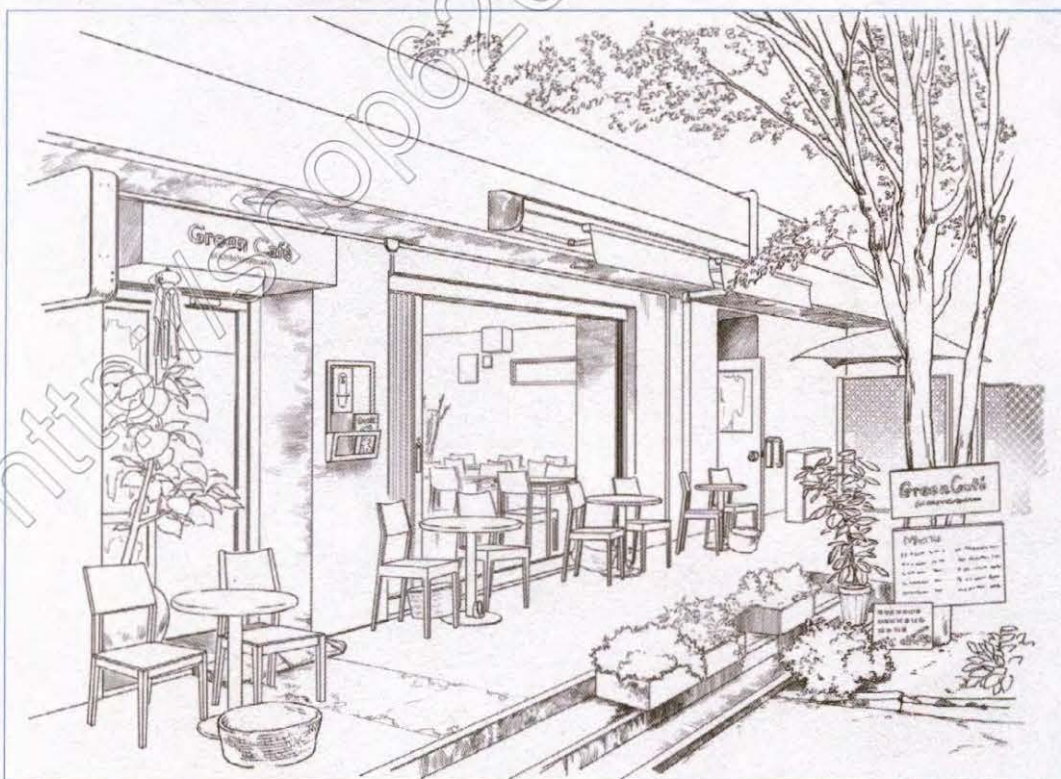
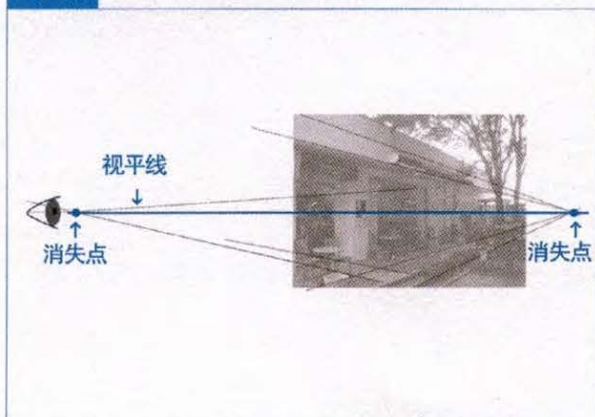
透视是隐藏在实际生活中的

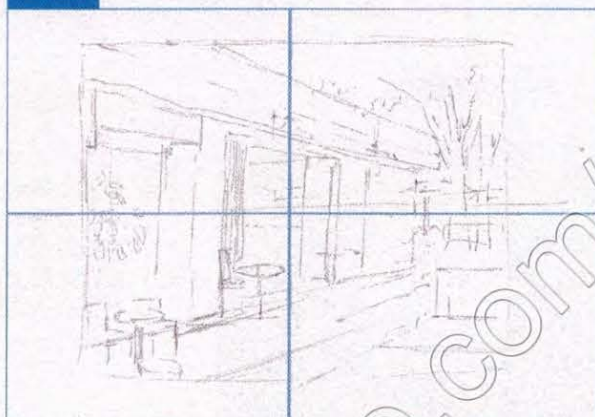
尝试画出真实的照片

在实际照片的基础上探究消失点和视平线，尝试运用前面学过的透视法进行绘制。看到照片后首先要确认使用哪种透视法进行绘制。

咖啡馆

漂亮的露天咖啡馆的照片，运用两点透视进行描绘。

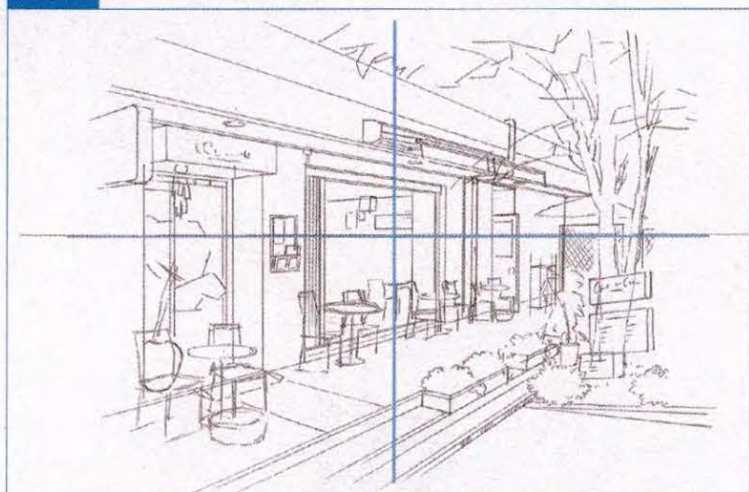
原来的照片

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物或地板的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样画面中物体的大致位置就很容易确定。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、桌椅等物体的大致位置。绘制时要意识到透视关系。

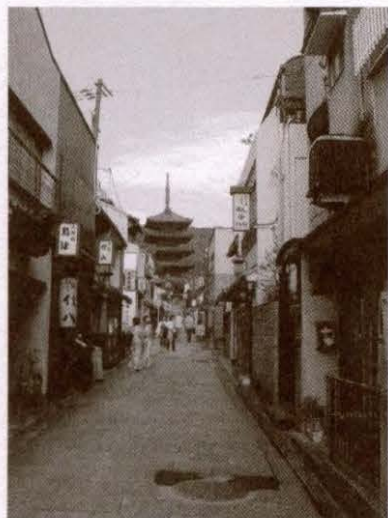
Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从建筑物等大物体着手画起。由于消失点在画面之外，所以绘制时要注意不要画偏。

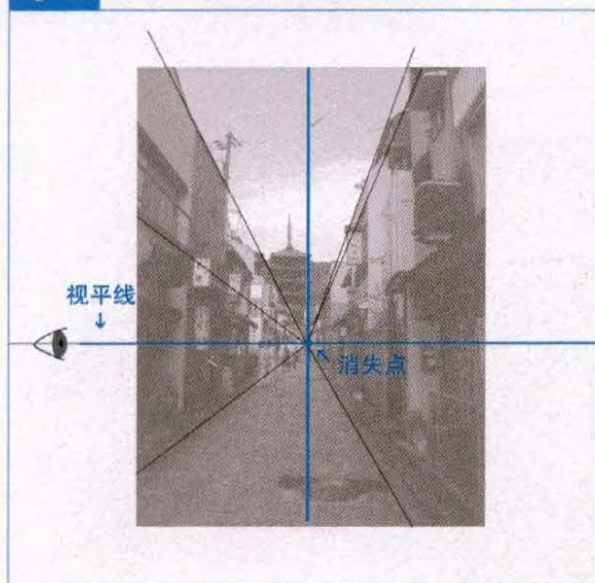
Process 04 画出小物体

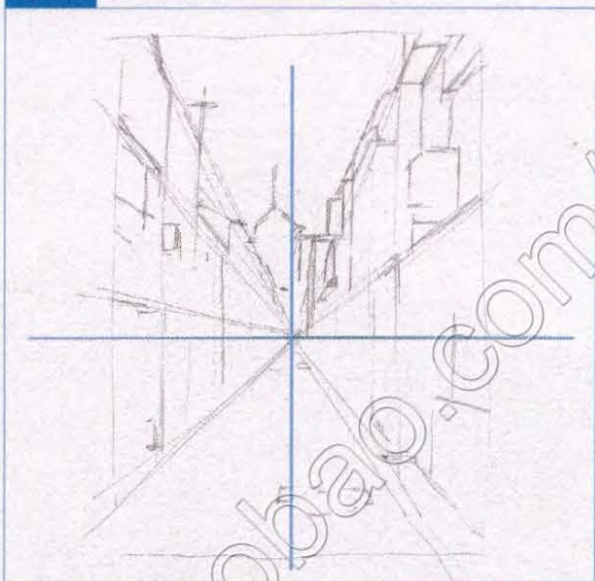
画出桌椅、树木等细节部分。即使改变物体的位置也可以，但要注意不能偏离透视线。

古典风格的街道

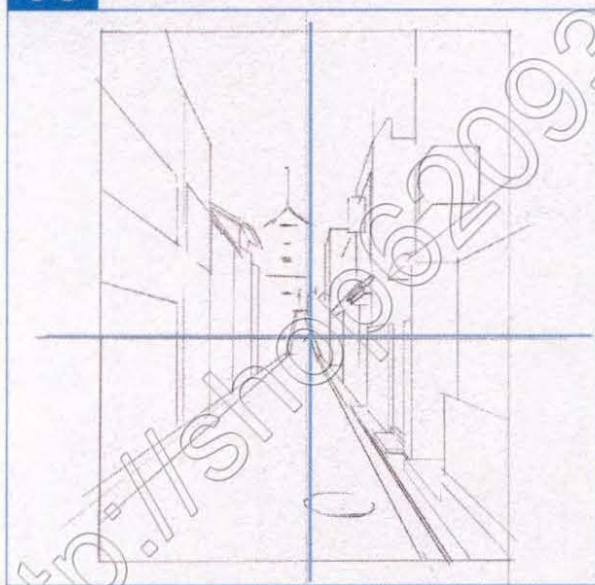
运用一点透视绘制出具有日本情调的街道。

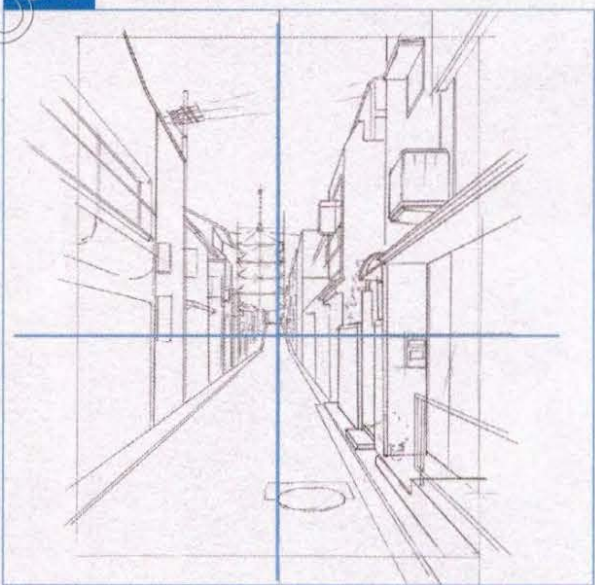
原来的照片

街道是最容易简单分辨的一点透视。视平线位置的确定可以使画面发生巨大的变化，所以一定要细致地描绘。

完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物或街道的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，以便确定物体的大致位置。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、路宽等大致轮廓。绘制时要注意到透视关系。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照进行下一步的绘制。街道的远处是一个缓坡，因此绘制之前要先确定缓坡的视平线。

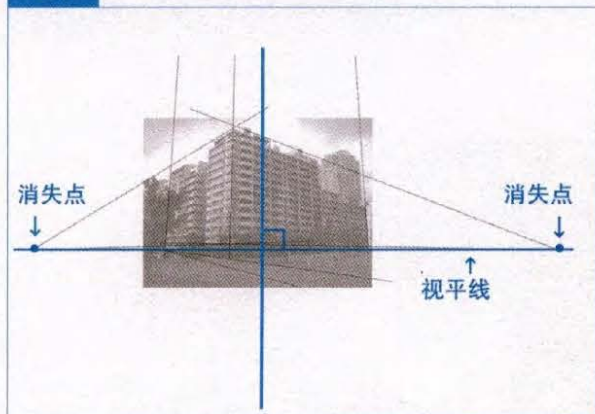
Process 04 画出小物体

绘制完大物体后，描绘建筑物的细节部分。画面中街道远处的五层塔用分割法来绘制。然后要仔细观察绘制出画面中的投影。

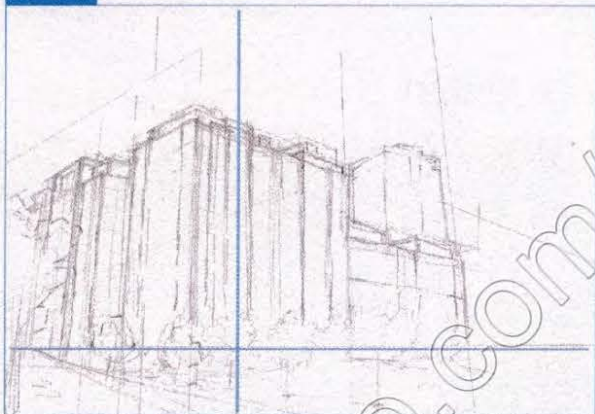
大厦

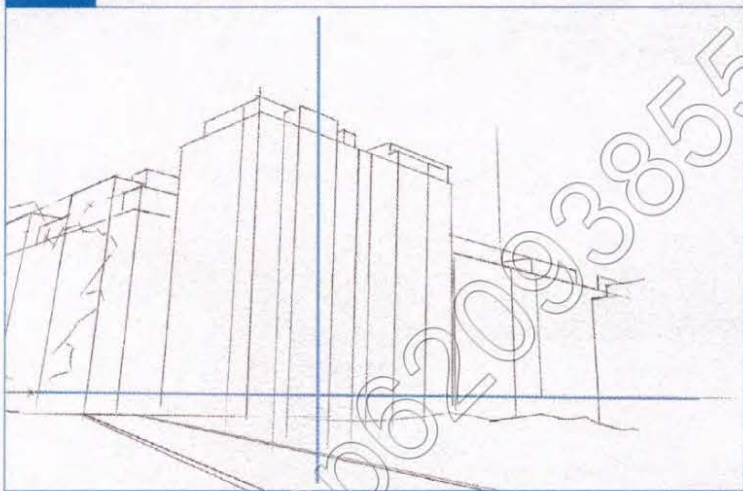
运用三点透视绘制多栋相邻的大厦。第三个消失点位于画面之外的上方。

原来的照片

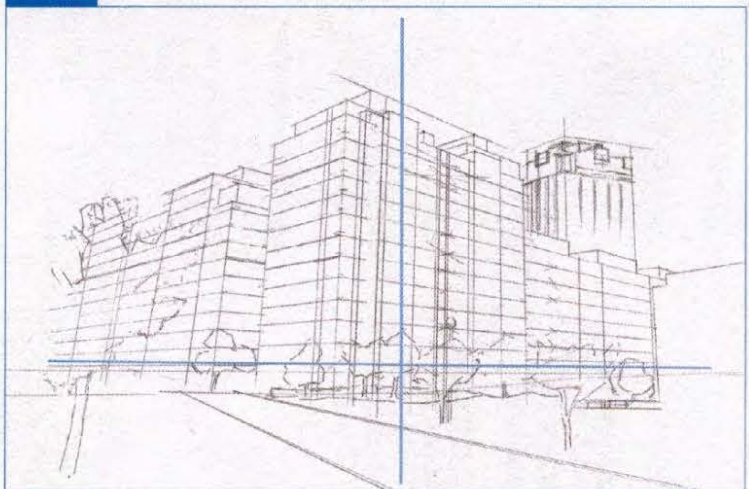
完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样物体的大致位置就很容易确定了。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物、树木等物体的大致位置。以基准线为基础，绘制时要考虑到第三个消失点。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从建筑物着手开始画起。由于消失点在画面之外，所以一定要注意不要画偏。

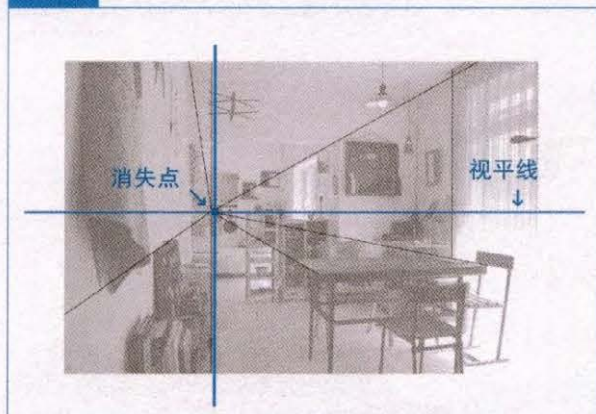
Process 04 画出小物体

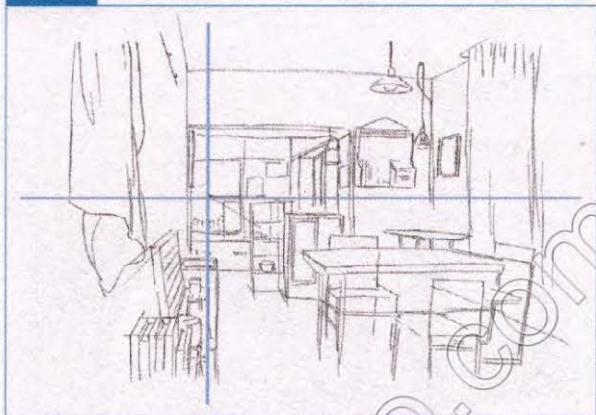
画出建筑物的窗户等细节部分。即使改变窗户的形态和位置也可以，但要注意不能偏离透视线。

起居室

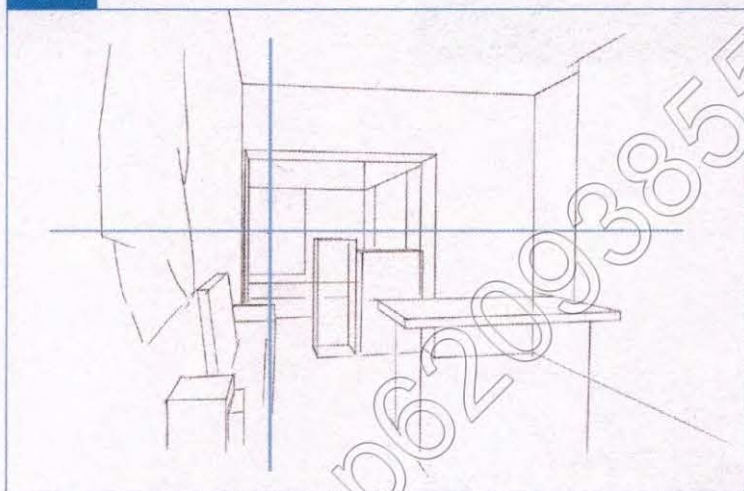
运用一点透视绘制出里面有很多家具和生活用品的起居室。

原来的照片

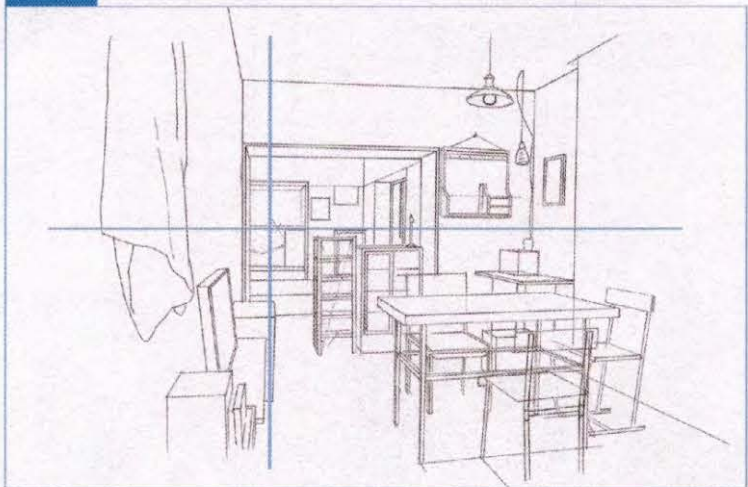
完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用房间的墙壁和家具的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样物体的大致位置就很容易确定了。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出房间的墙壁和家具的大致位置。绘制时要注意透视关系。

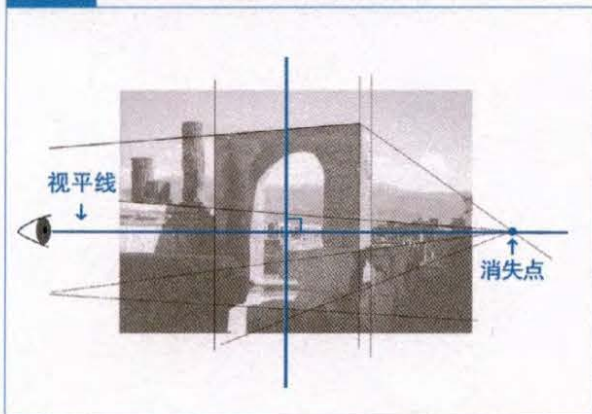
Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从墙壁、桌子等大物体着手开始绘制。

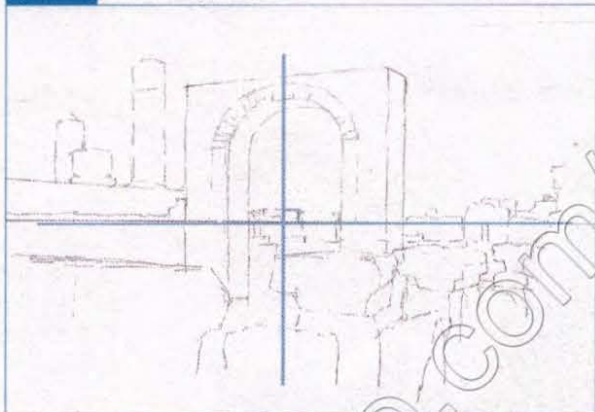
Process 04 画出小物体

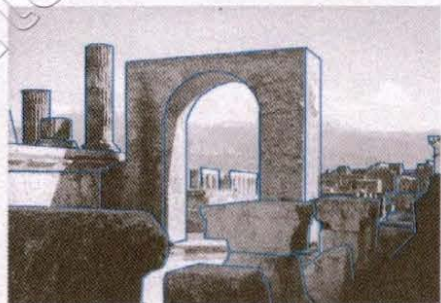
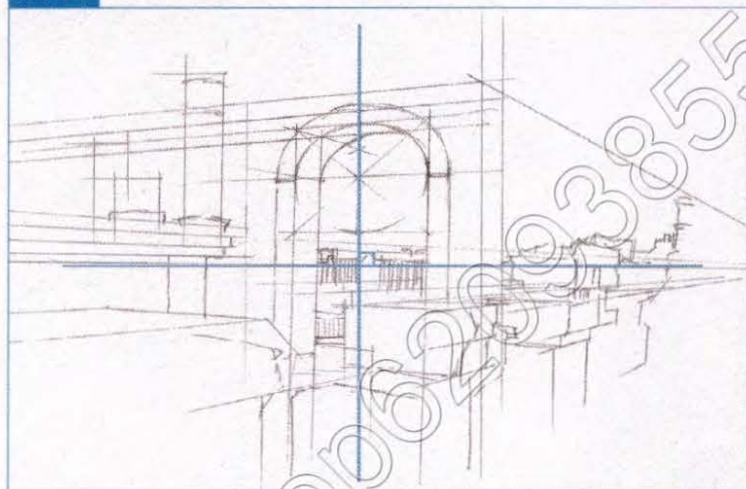
描绘房间的细节部分。画出椅子和桌子的间隔，以及其他细节部分。由于房间内物体很多，所以绘制时要注意不能偏离透视线。

遗迹

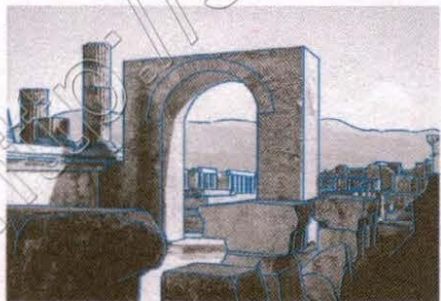
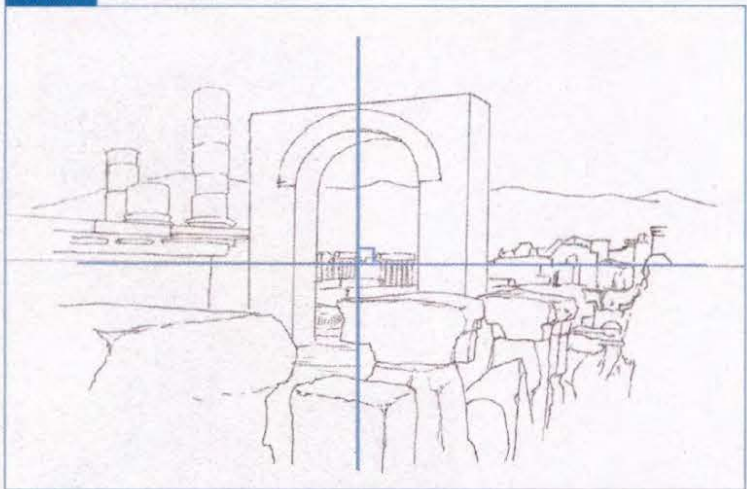
运用两点透视绘制历史遗迹。左侧的消失点在画面之外较远的位置。

原来的照片

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。从建筑物引出透视线，确定视平线和消失点，将画面分割成四等份。左侧的消失点在较远的位置，可以参照67页引出透视线，并以该线作为参考线。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，绘制出建筑物等物体的大致位置。绘制时要注意透视关系。

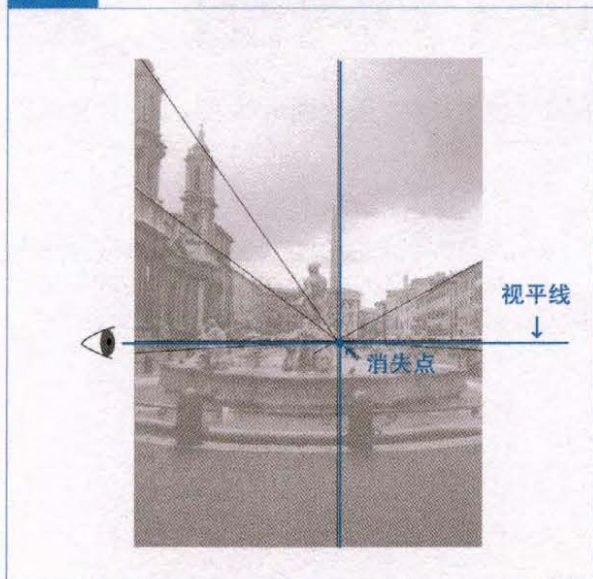
Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以作为参考的透视线为基础，正确地绘制出拱门。拱门的画法见118页讲解。

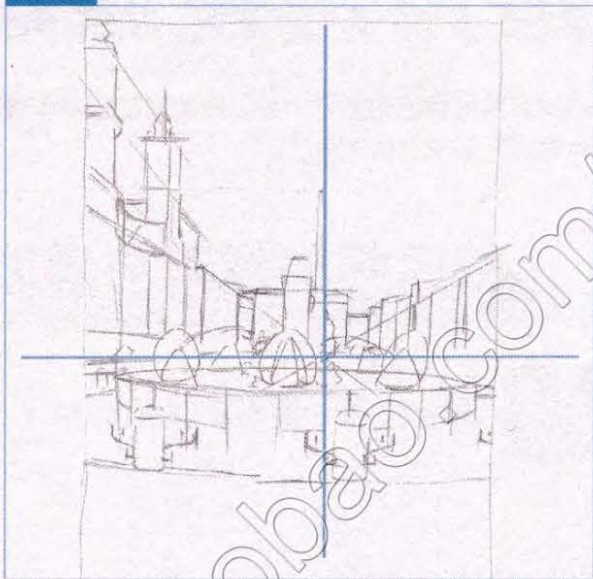
Process 04 画出小物体

画出建筑物等物体的细节部分。要注意表现出历史遗迹的氛围。

欧式风格的街道

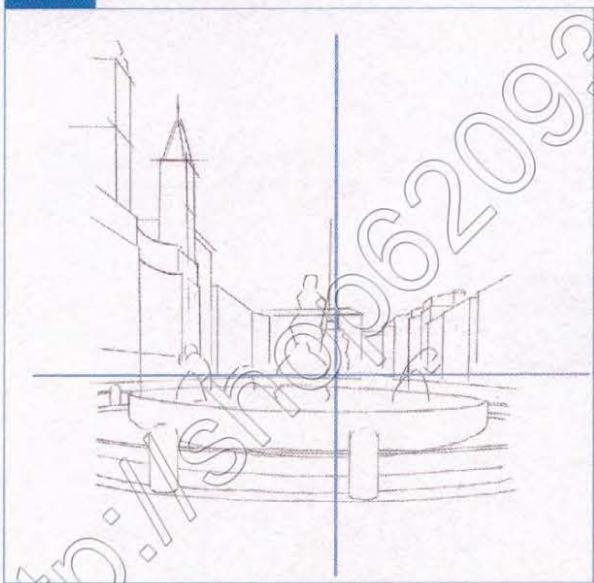
运用一点透视绘制出欧式风格的街道。

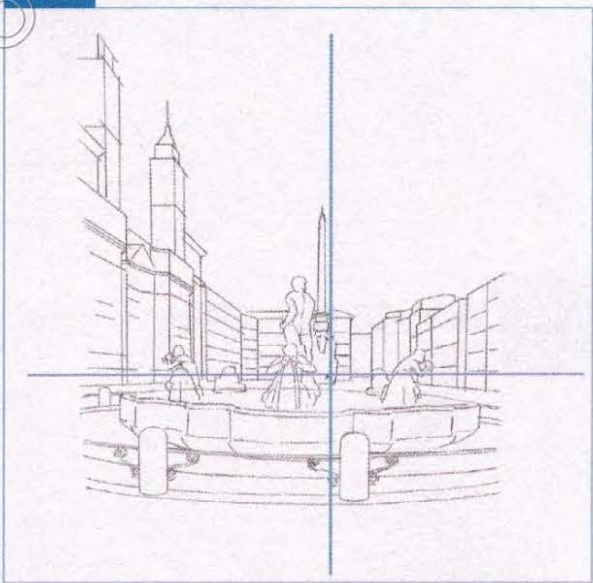
原来的照片

完成

Process 01 找出视平线和消失点

将照片复印或打印出来。利用建筑物或地面的透视线确定视平线和消失点。引出视平线的垂线，将画面分割成四等份，这样物体的大致位置就很容易确定了。

Process 02 画出轮廓

准备好画纸，以四等分的照片为参照，画出建筑物和喷泉的大致位置。绘制时要注意透视关系。

Process 03 从大物体开始画

引出透视线后，以轮廓和照片为参照，从建筑物和喷泉外围的大物体着手开始绘制。

Process 04 画出小物体

画出建筑物和喷泉的装饰等细节部分。也可以适当改变物体的位置，但要注意不能偏离透视线。

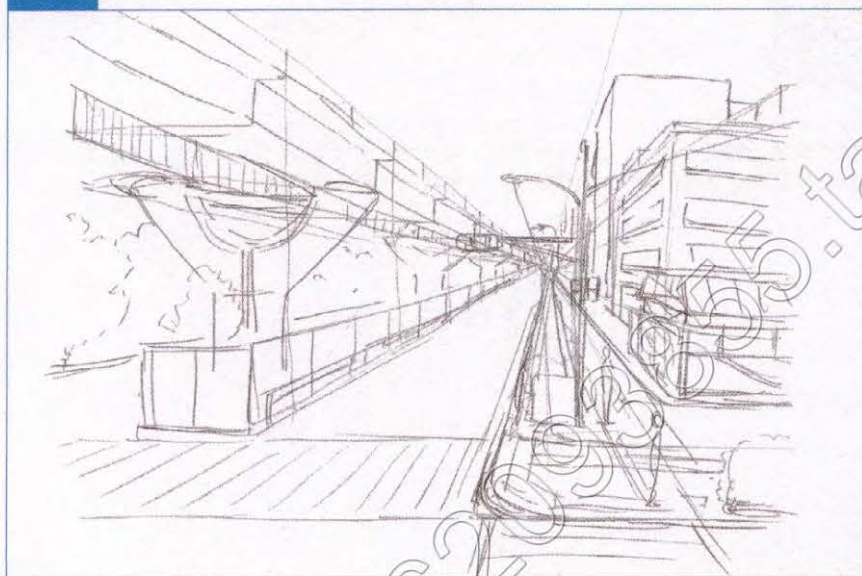
尝试为画面添加各种效果

运用透视原理进行构图

尝试运用透视原理进行构图。运用透视正确地绘制出被毁坏的建筑物，并大胆地加以扭曲，这样就能绘制出富于变化的画面了。

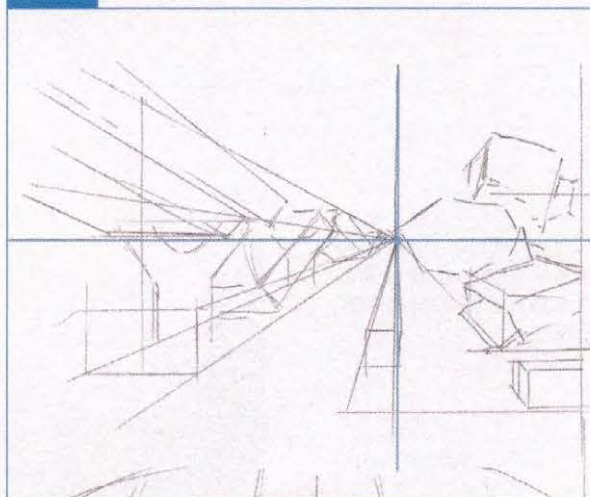
被毁坏的建筑与道路

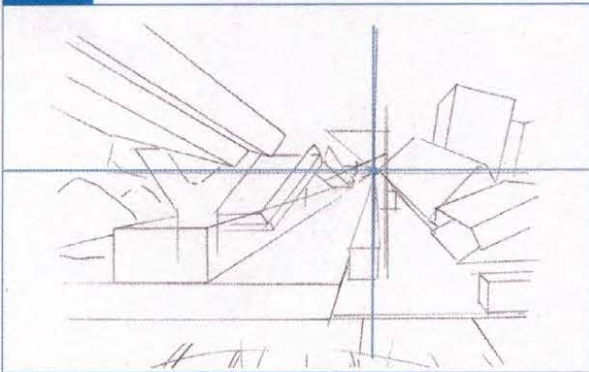
画出因受到冲击而被毁坏的建筑物和道路。绘制时可以忽略被毁坏的部分的透视关系。

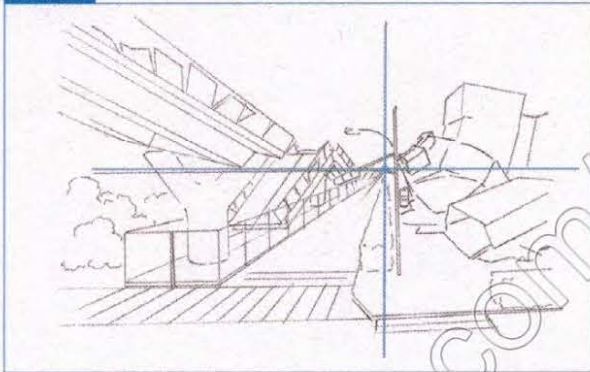
Process 01 画出轮廓（被毁坏前的印象）

画出被毁坏前建筑和道路的轮廓。这时要考虑视平线和消失点的位置。

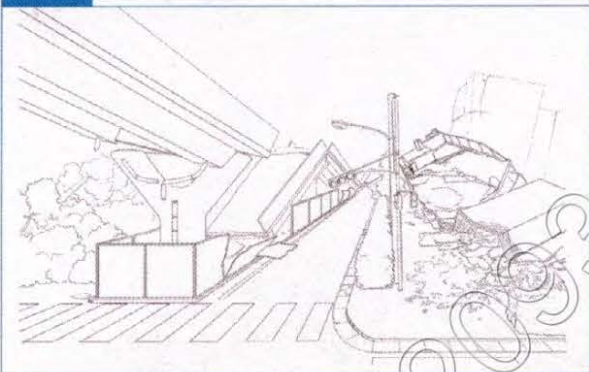
Process 02 确定视平线和消失点

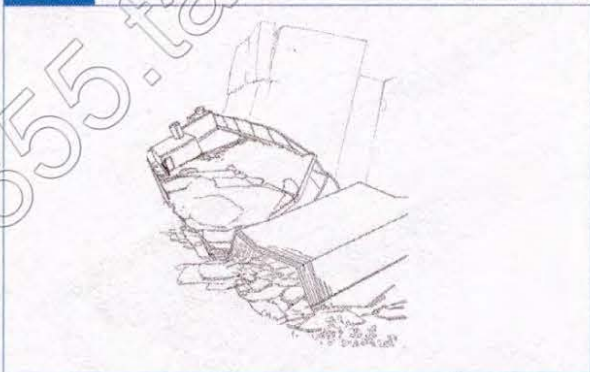
以凭想象画出的轮廓为基础，绘制出视平线和消失点的位置。当视平线的垂线较多时，为了防止物体的位置偏离透视线，这时可以使用基准线。

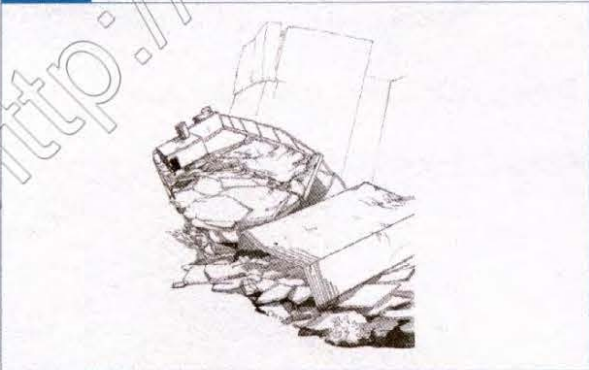
Process 03 画出建筑物的大致形状

画出已被毁坏的轮廓，并以此为基础绘制建筑物的形状。绘制时可以忽略被毁坏部分的透视关系，但是地面等保持原状物体的透视一定要画准确。

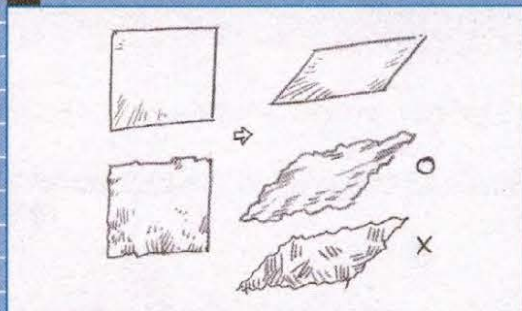
Process
04 确定大物体的透视线

确定建筑物和桥梁的轮廓。被毁坏的部分也要添加透视，但是这里只考虑远处的物体较小、近处的物体较大就可以了。

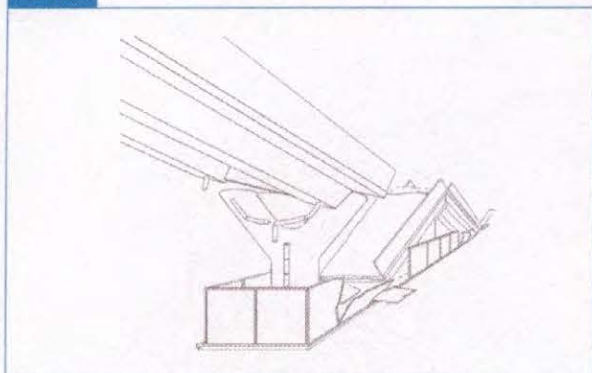
Process
05 确定小物体的线条

画出被毁坏的建筑物和道路的细节部分，完成草图。将草图扫描录入电脑进行其他操作。

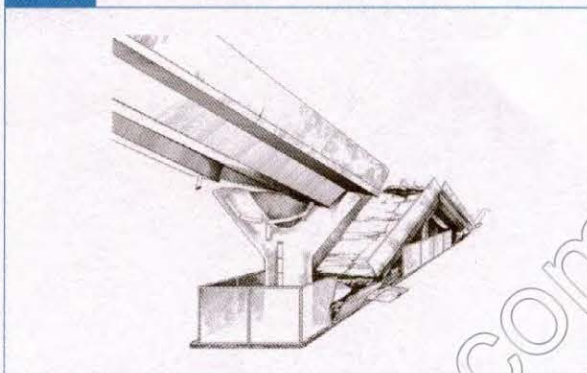
Process
06 用电脑绘图

利用电脑绘制出漂亮的墨线，同时加入画面的质感和投影。

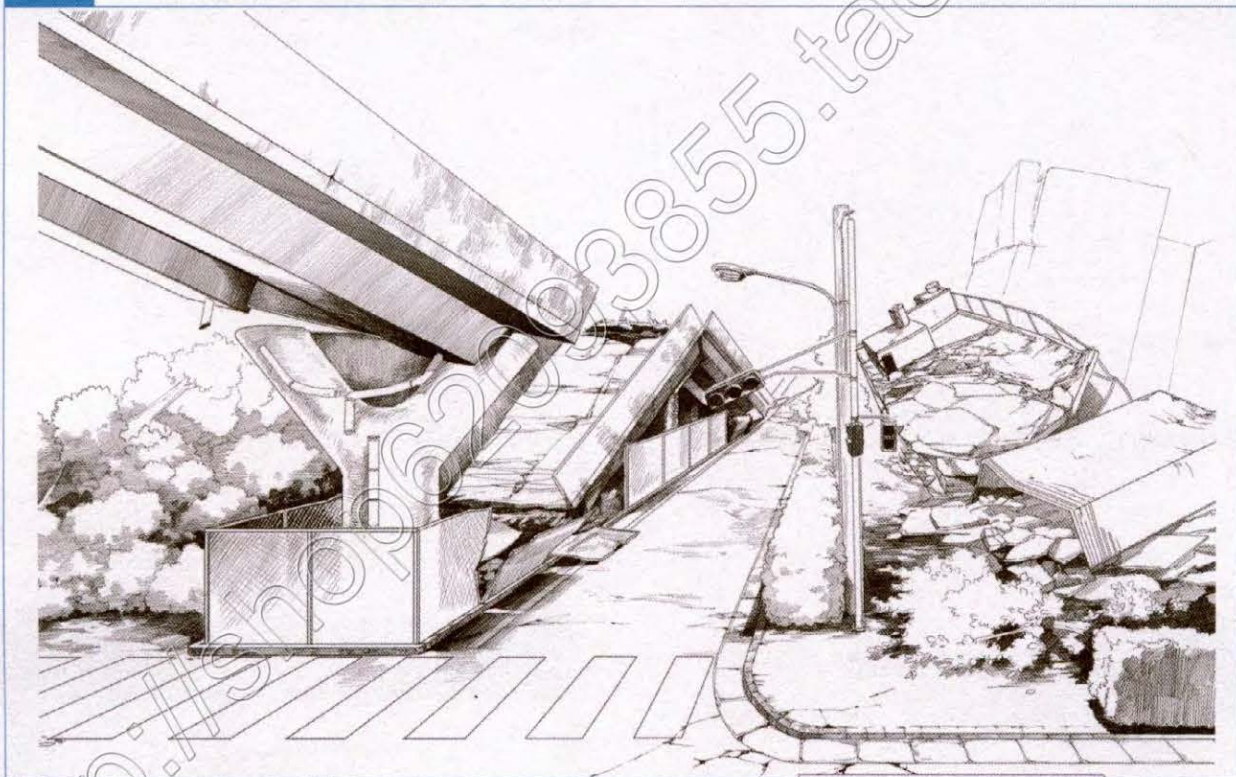
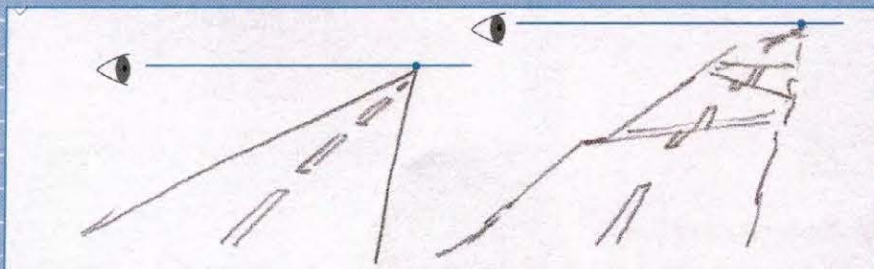
Process
07 画出被毁坏的建筑物

画出画面右边被毁坏的建筑物，要表现出建筑物的瓦砾散落在地面上的状态。

Process
08 添加建筑物的质感

添加建筑物和瓦砾的质感。要表现出建筑物凹陷和扭曲的状态。

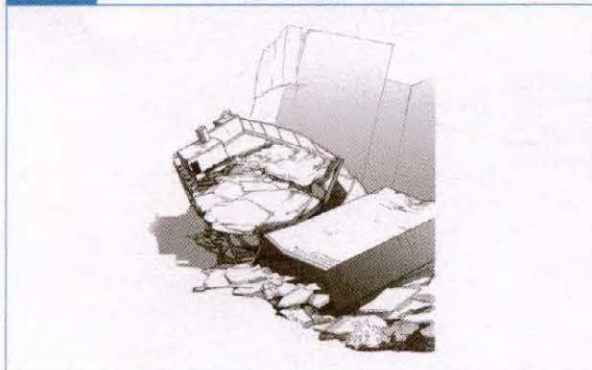
要点

绘制时也要注意表面污垢的质感和透视的表现。从正面观察时可用方向一致的线条表现其质感，倾斜时则可用与其倾斜角度平行的线条来表现质感和透视。

Process 09
画出被毁坏的道路

画出画面左边从中间崩塌的道路。被毁坏的护栏、错位的管道等也要细致地绘制出来。

Process 10
添加被毁坏道路的质感

添加被毁坏道路的污垢、裂缝、扭曲部分的质感。

Process 11
添加整幅画面的质感

添加整体的质感。无视瓦砾、植物等的透视也没关系，这些细节部分即使发生小幅度的偏离也不会使画面产生不协调的感觉。

要点

由于道路保持原状，所以添加裂缝时也要注意是通向消失点方向的。

Process 12 添加建筑物的投影

考虑到毁坏和扭曲的程度来添加投影。通过添加细微的投影，就能更好地表现出毁坏的部分了。

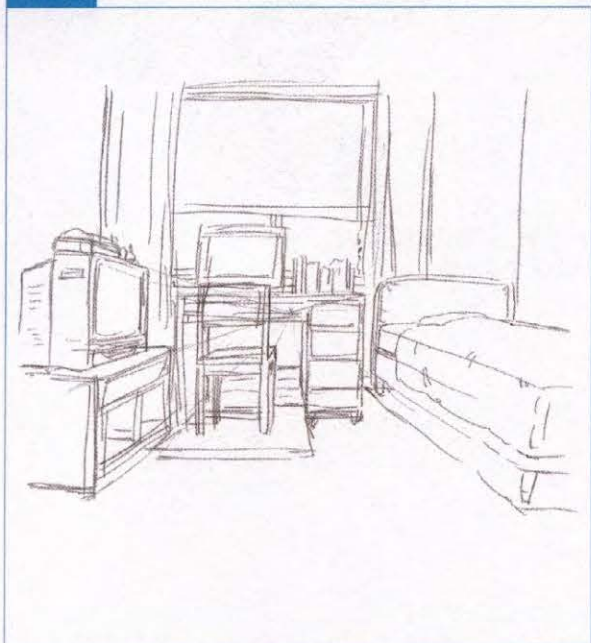
Process 13 添加道路的投影

为了使质感得到更好地体现，添加道路的投影。要与建筑物的投影角度一致。

完成

用鱼眼镜头看到的房间

这是被扭曲的房间的画面。注意透视线的画法。

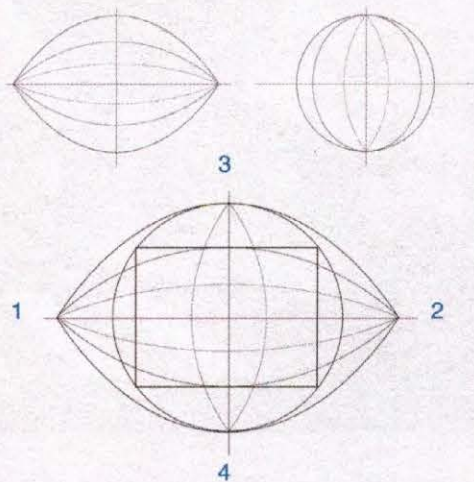
Process 01 画出轮廓（扭曲前的印象）

画出扭曲前房间的轮廓。这时要考虑到视平线和消失点的位置。

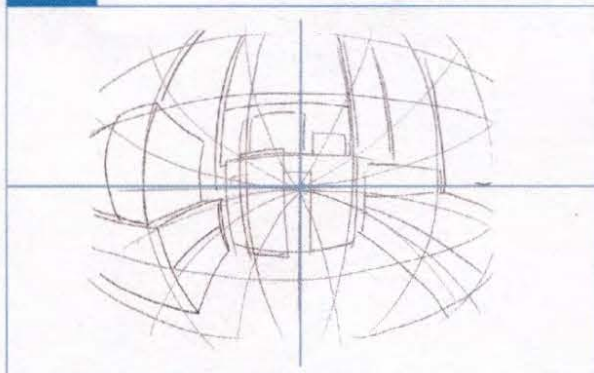
Process 02 确定视平线和消失点

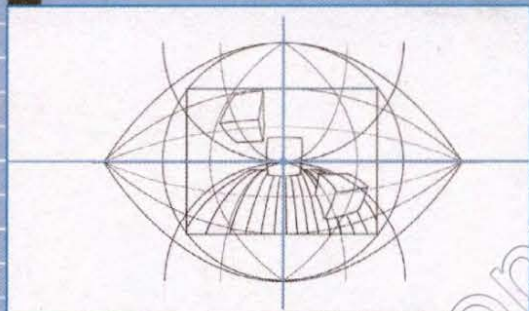
以凭想象画出的轮廓为基础画出视平线和消失点。为了引出基准线和透视线，引入作为参照线的基准线。

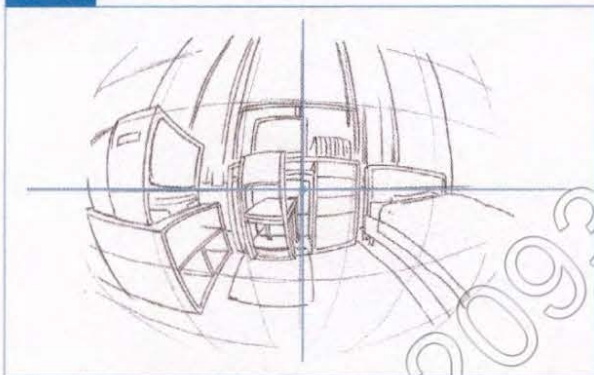
Process 03 画出基准线

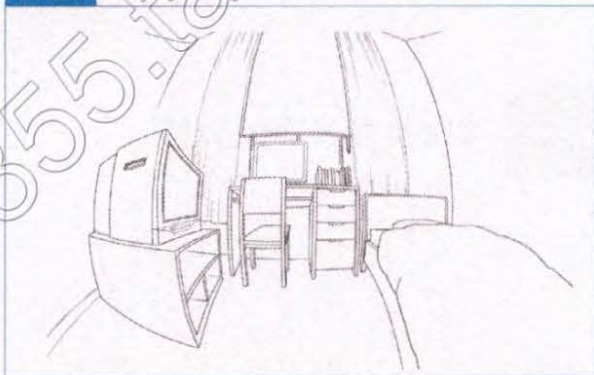
以视平线和消失点为基础，画出使房间扭曲的基准线。徒手绘制也可以，消失点为在中心的上下和左右选取的等距离的点，注意要用曲线连接。

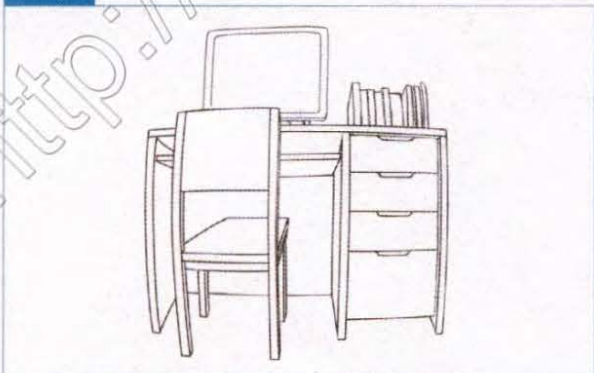
要点

画出基准线以后，就能确定四个消失点了。纵向基准线是以3、4为直径的正圆，其内侧用曲线画出。横向基准线是连接1、3、2（或1、4、2）的曲线，其内侧用曲线画出。

Process 04 确定大物体的透视线

确定房间的墙壁和电视等的轮廓线。有透视感的物体要参照透视线来绘制。其他线条要参照基准线绘制。

要点

透视线（电视机、桌子的正面、床的侧面的透视）是以消失点为顶点的抛物线，以视平线为轴对称。需要细致刻画时可以借助云状尺子。

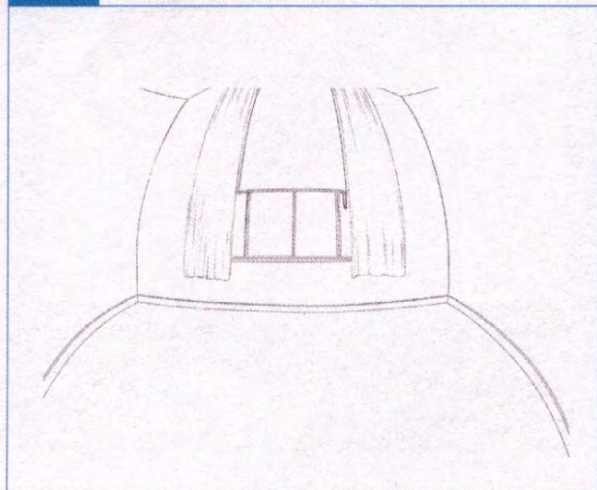
Process 05 确定小物体的线条

画出桌子、电视等的细节部分，要注意扭曲的地方，完成草图，录入电脑进行操作。

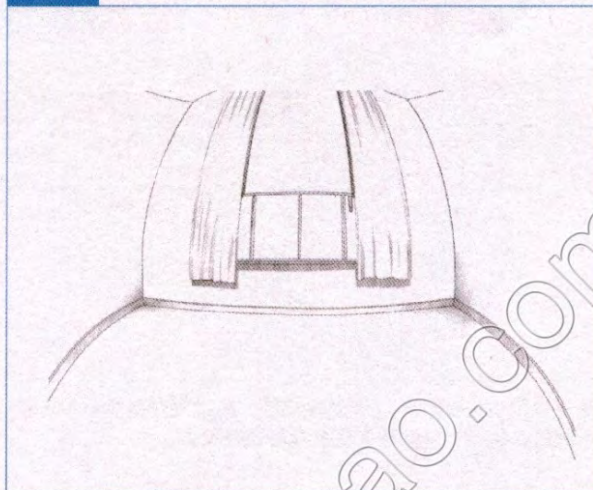
Process 06 用电脑绘图

将草图扫描后录入电脑，利用电脑绘制出漂亮的墨线。只是这样还很难看出扭曲，要加入画面的质感和投影。

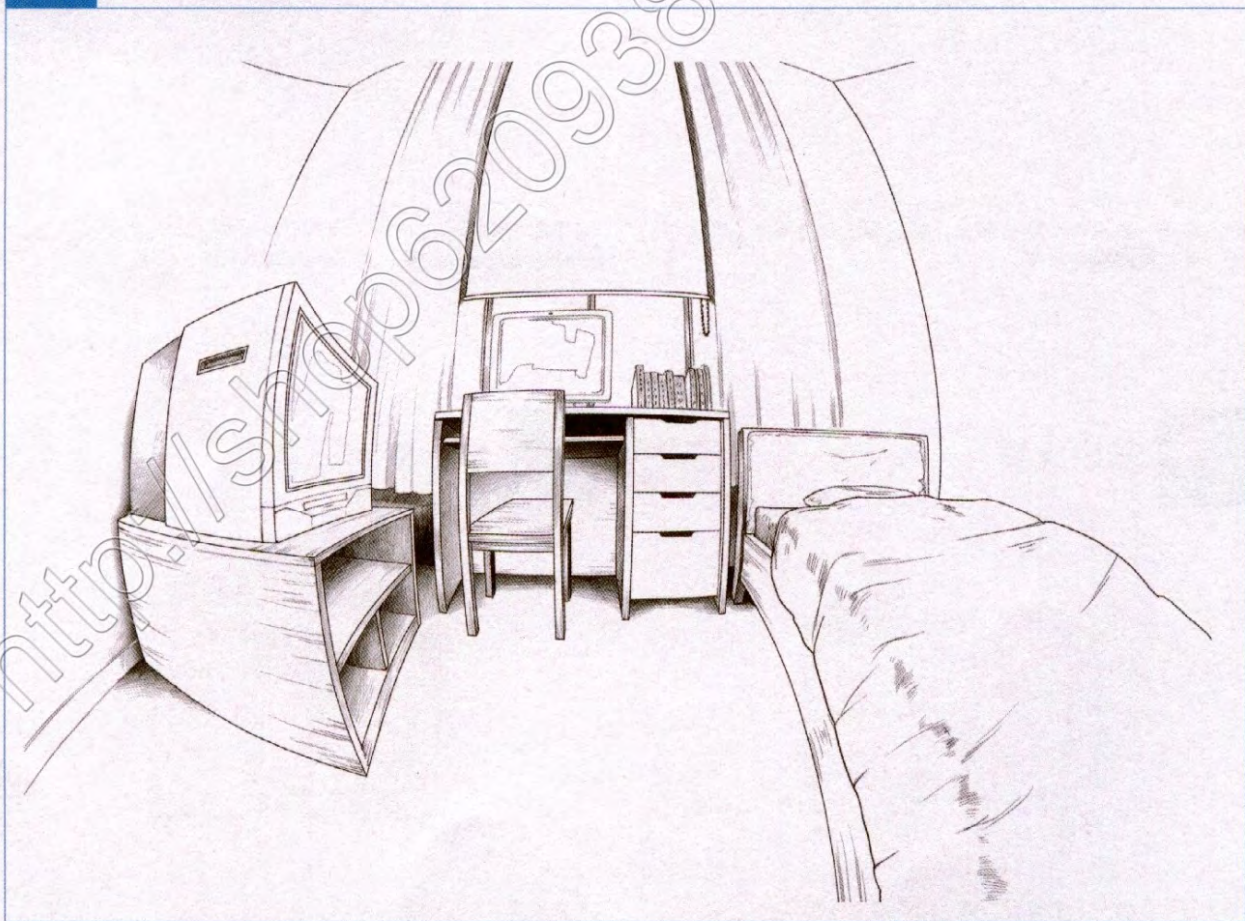
Process 07 画出桌椅

画出位于画面中心的桌椅，桌子上放着电脑和书。

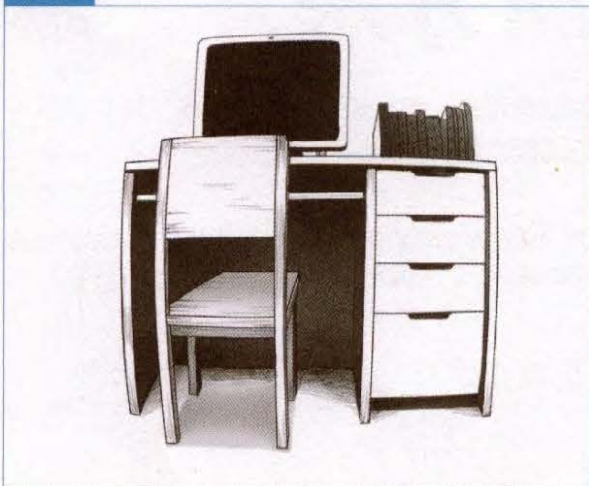
Process 08 添加桌椅的质感

添加桌椅、电脑屏幕反射画面和书的质感。

Process 09 画出房间的墙壁

看到桌子、床等物体后，就能理解房间的墙壁、窗帘也应该是扭曲的了。

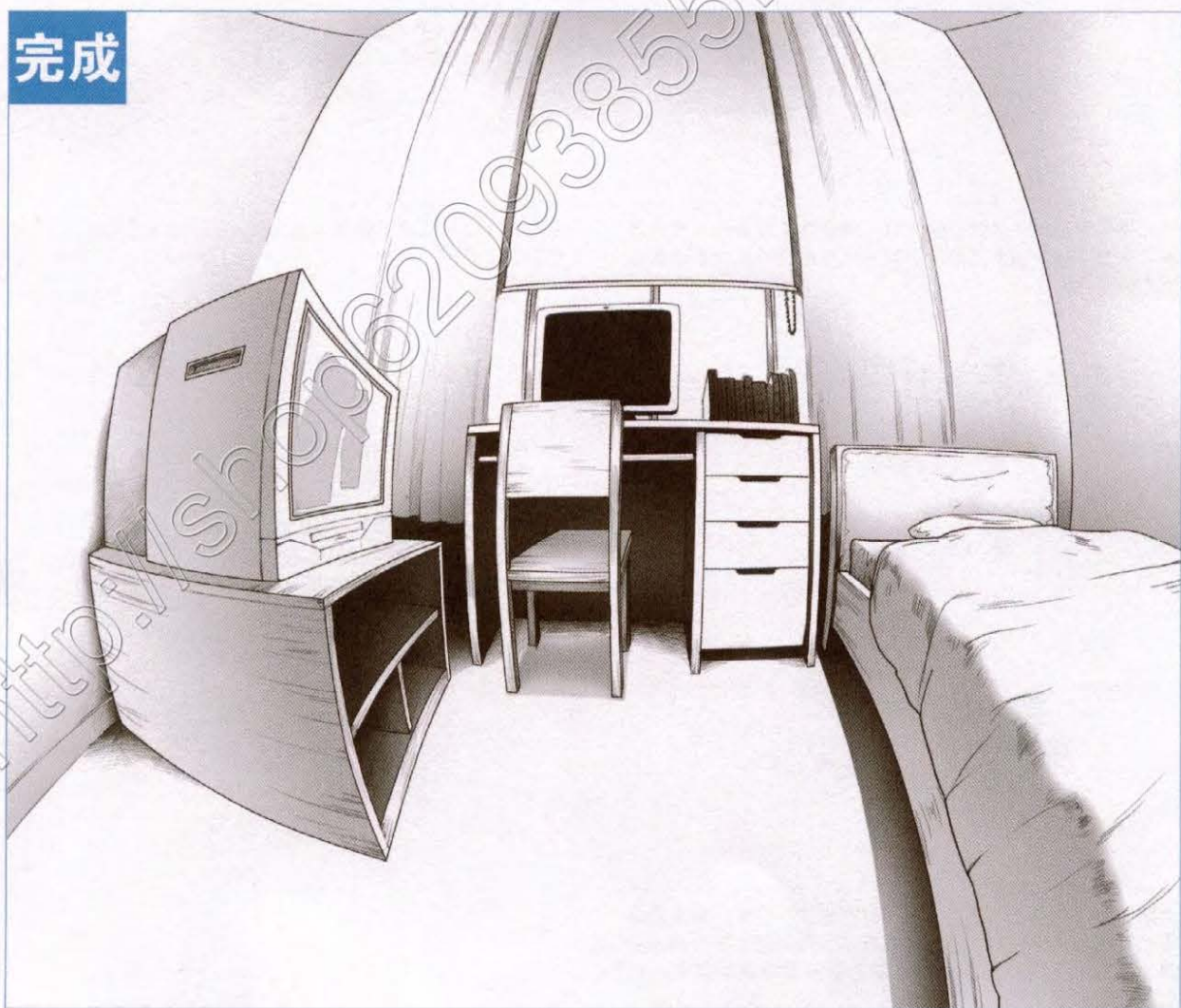
Process 10 添加墙壁、窗帘的质感

添加墙壁的质感和窗帘褶皱等小细节。

Process 11 添加整幅画面的质感

画出电视的质感和床单的褶皱以后，添加房间整体的质感，并确定投影的位置。

Process 12 添加桌椅的投影

以画面为中心，位于最里面的桌椅，要添加深色的投影才能使画面给人更真实的印象。添加投影能够渲染氛围。

Process 13 添加墙壁和窗帘的投影

为了使质感得到更好地体现，添加墙壁和窗帘的投影。然后再为画面整体添加投影直至完成。

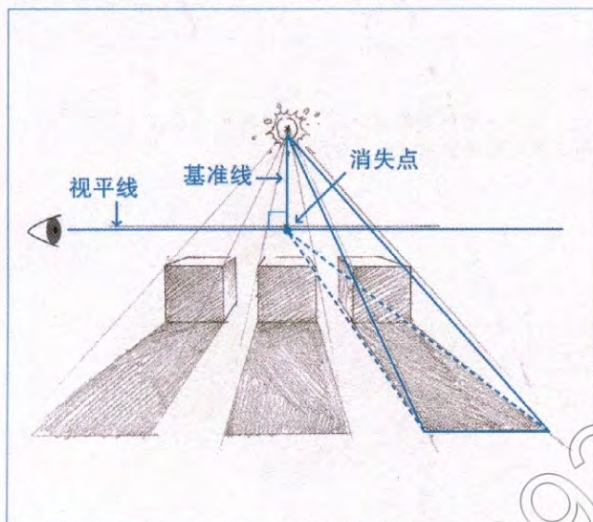
完成

为了绘制出更加真实的画面

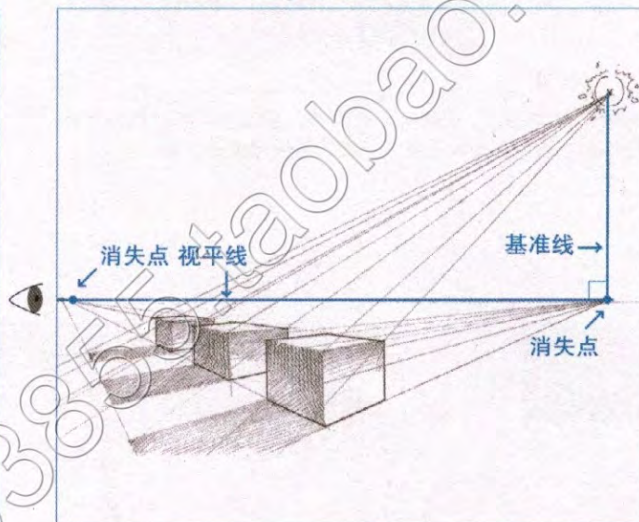
学习投影的添加方法

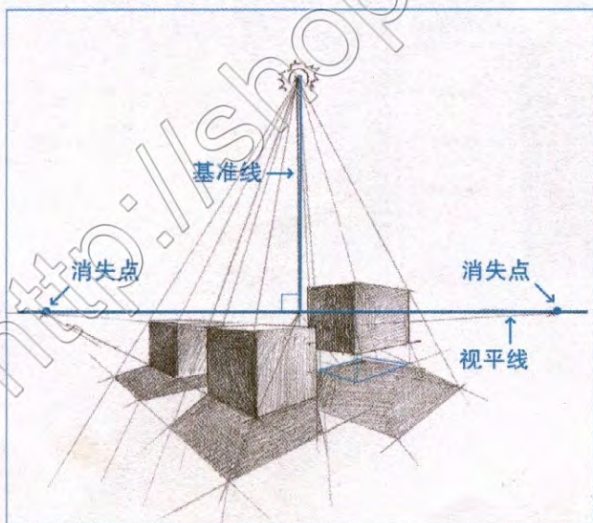
与运用透视原理绘画相比，更能赋予描绘对象真实感的就是投影。依据设定场面的不同，画面中描绘对像所形成的投影也会不同，下面我们就学习一下添加投影的基本方法。

为立方体添加投影

投影是随光源位置的移动而变化的。注意到这一点就能画出各种各样的投影了。下面我们以太阳作为光源进行讲解。

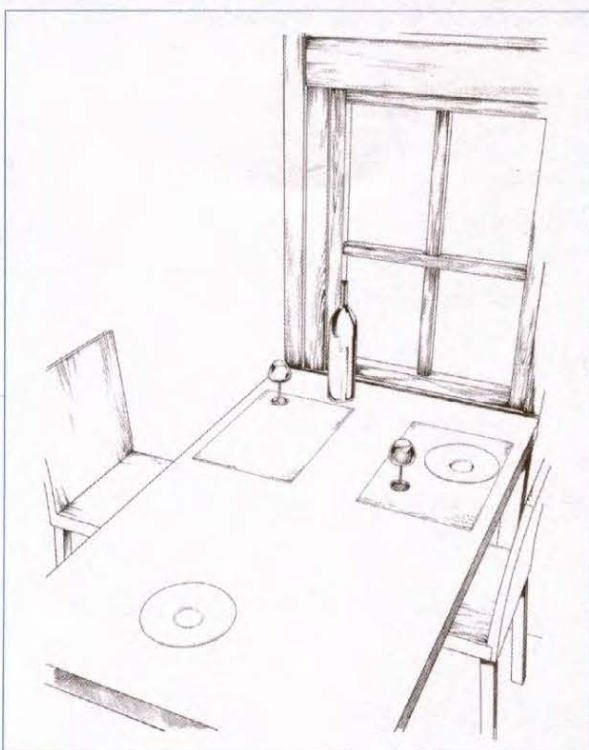
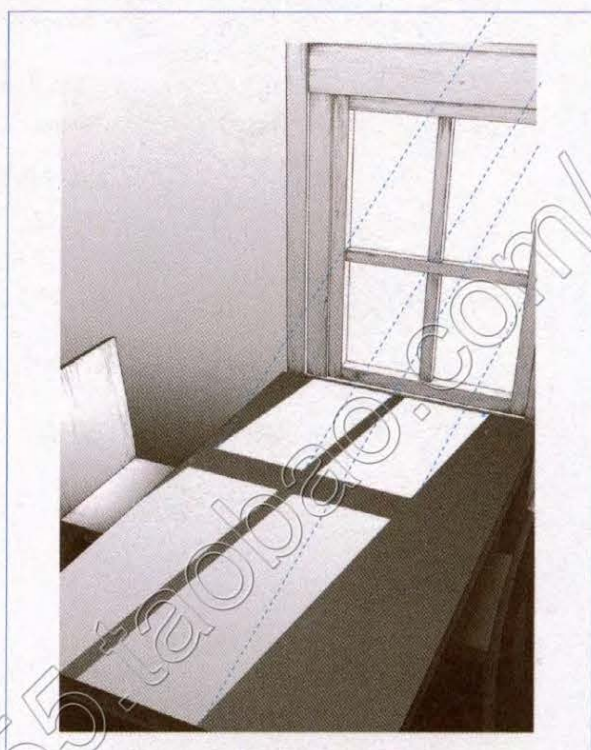
用一点透视绘制的立方体

当太阳在通过消失点的垂线上时，用虚线连接消失点与立方体所在的地面。消失点与投影面两角的连线形成的区域就是投影所在的区域。

用两点透视绘制的立方体

太阳在通过消失点的垂线上时，只有一个面有投影。左图中的情况也相同。

用三点透视绘制的立方体

太阳在通过消失点的垂线上时，有两个面有投影。从太阳向下引垂线与视平线的交点就是基准点，确定影子所在区域的界线。如果是悬浮的立方体，那么要考虑地面因素引出界线，形成底部的阴影。

描绘投影时引入辅助线是非常重要的，但是在描绘细微的背景或树荫等自然物体时，省略辅助线也可以，因为这时引入细微物体的辅助线，容易因线条过多而造成混乱。但如果要强调投影的效果，就必须仔细地引入辅助线。

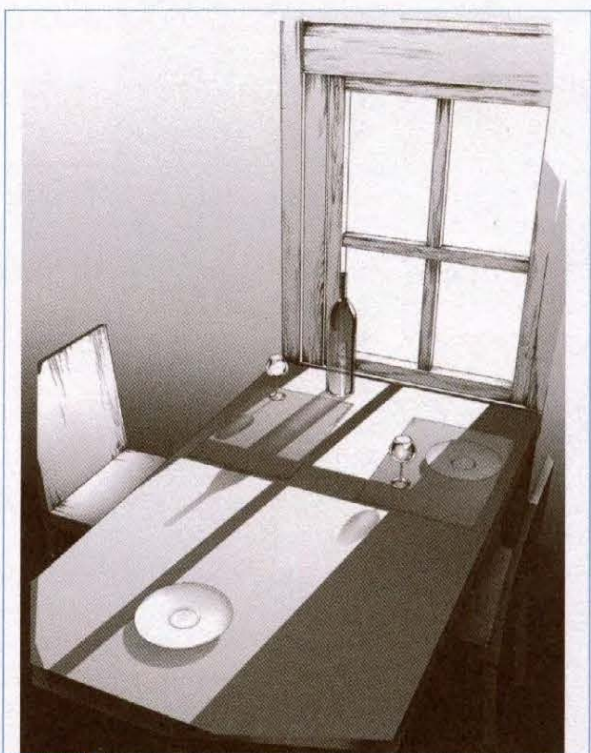
尝试添加实际物体的投影

尝试画出从窗户中射入的光形成的投影，以及画面中杯子、盘子等小物体形成的投影。

01 画出实际的桌子、杯子、瓶子、盘子以及从窗户射入的光与房间的投影。

02 从太阳引入光线，由于是在室内，所以要先考虑光源的位置，画出窗框映出的投影。

光的位置→

←较近的部分（深色投影）

←较远的部分（浅色投影）

03 这幅画中太阳的位置非常远。将离太阳较近的投影画成深色，较远的投影画成浅色，这样自然就表现出进深感了。

04 引出确定瓶子、杯子等物体投影的辅助线，添加投影后完成绘制。瓶子、杯子等透明的物体，投影的底部颜色更浅一些会使画面的真实感更强。

TITLE：［なぞって上達！マンガ背景・パース］
BY：[日下部夏月]

图书在版编目（CIP）数据

漫画的背景与透视/（日）日下部夏月著；孙元元译. —沈阳：辽宁科学技术出版社，2010.7
（漫画达人）
ISBN 978-7-5381-6487-9

Ⅰ.①漫… Ⅱ.①日…②孙… Ⅲ.①漫画－技法（美术） Ⅳ.①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第095701号

策划制作：北京书锦缘咨询有限公司（www.booklink.com.cn）
总 策 划：陈 庆
策　　划：李 卫
装帧设计：周 军

出版发行：辽宁科学技术出版社
(地址：沈阳市和平区十一纬路 29 号　邮编：110003)
印 刷 者：北京天成印务有限责任公司
经 销 者：各地新华书店
幅面尺寸：190mm × 260mm
印　　张：9
字　　数：80千字
出版时间：2010年7月第1版
印刷时间：2010年7月第1次印刷
责任编辑：宋纯智
责任校对：合 力

书　　号：ISBN 978-7-5381-6487-9
定　　价：28.80元

联系电话：024-23284376
邮购热线：024-23284502
E-mail: lnkjc@126.com
http: //www.lnkj.com.cn
本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6487

漫画高手速成系列

单册定价：29.80元

漫画技法终极向导系列

单册定价：19.80元

漫画达人！漫画的背景与透视

上架建议：漫画技法

ISBN 978-7-5381-6487-9

定价：28.80元

本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6487